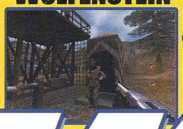


CD GAMES

2002/2 - FEBRUÁR • 2 CD • ÁRA: 1195 FT

9 SzuperVégigjátszás:

- Return to Castle Wolfenstein
- Wizardry 8
- Serious Sam: TSE
- Medal of Honor
- Soul Reaver 2
- Empire Earth
- Battle Realms
- Atlantis 3
- C&C - Yuri's Revenge

Bemutatók:

- Soldier of Fortune 2
- Dragon's Lair 3D

Teljes játékok:

- Sectors of Death
- Hellcarrier
- Falcon's Eye
- Simultrans
- Last Dimension

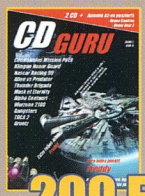
+ 30 apró freeware teljes játék

Extra ajánlatunk:

- Star Wars Quake
- Q3 Rail Arena
- Dream Render
- Scene demok
- RPG Toolkit

+ Gyűrűk Ura játékok és kiegészítők

SZUPER AKCIÓ!



200 Ft

200 Ft

200 Ft

200 Ft

200 Ft

1999/02-

300 Ft

300 Ft

300 Ft

300 Ft

300 Ft

300 Ft

2000/01-

500 Ft

500 Ft

500 Ft

500 Ft

500 Ft

700 Ft

2001/01-

Megrendelhető:
levélben: CD GAMES 1399 Bp. Pf.:701/76
e-mail-ben: cdgames@freemail.hu

Áraink a postaköltséget,
csak 2000 Ft feletti rendelés
esetén tartalmazzák!

CD GAMES

Régebbi számaink tartalmát megtalálhatjátok a www.cdgames.hu címen!

Sziasztok!

Mielőtt belekezdenénk szeretnénk megköszönni fáradhatatlan figyelmeteket, ami a lapunk irányába megnyilvánul. Nem is gondoltuk, hogy ilyen sokan veszitek a fáradságot a kérdőívek visszaküldésére. A leírt válaszok abba az irányba mutattak (no meg mi is valami hasonlót terveztünk), amit most a kezetekben foghattok. Reméljük maradéktalanul sikerül megnyerni titeket az új formátumnak, mely kétség kívül sok előnyt hordoz. A kiskönyv fekete-fehér oldalai ezentúl nyugállományba mennek, reméljük az új papír és a nyomdaváltás megteszi a magáét, kiszínesedik a világ a CD GAMES körül. Persze a kartonos megoldás megszűnése magával hozta a CD-k átalakulását is, a papírzacsi ezentúl állandó kísérője lesz a korongoknak. Igazából az új lap tervezésénél egyszerre volt nehéz és könnyű dolgunk, hiszen nem kellett sok cikkhez igazítani a kinézetet, azonban a folyamatos betűfolyam megtörése, színesítése néha igencsak embert próbáló feladatnak bizonyult. Úgy gondoljuk, hogy fogyasztható és korszerű formában járulunk a színetek elé, reméljük a nyomda is várakozásunk szerint teljesít.

Annál is inkább izgatott volt mindenki, hiszen ilyen nagy neveket ritkán üdvözölhettünk ekkora számban lapunkban. A tartalomjegyzékre pillantva láthatjátok, hogy jutott bőven a hónapban az akciók kedvelőinek, kivesztük a monstre Wizardry 8-at az RPG fanatikusoknak és belekóstoltunk 2 remek stratégiába is.

A CD-ken kevesebb változást tapasztalhattok, a beküldött kérdőívek szerint (eredményhirdetés a következő számban) meg vagytok elégedve a korongok tartalmával, így nem tervezzük, hogy komolyabban megváltoztatnánk a bevált szerkezetet. Aktuális témáink persze lesznek, ilyen a mostani számban a Gyűrűk ura válogatás.

Nos, következzen a kívül belül megújult CD GAMES, jó szórakozást kívánunk hozzá!

CDGG

TARTALOM

Bemutatók

4 *Soldier of Fortune 2*

5 *Dragon's Lair 3D*

Végigjátszások

6 *Soul Reaver 2*

12 *Return to Castle Wolfenstein*

20 *Wizardry 8*

32 *Battle Realms*

34 *Empire Earth*

42 *Medal of Honor*

45 *Serious Sam - The Second Encounter*

Az további leírásokat és kiegészítéseket a 2. CD-n találhatjátok meg.

CD GAMES

Kiadja a Cégterv Szolgáltató Bt.
Postacíme: 1399 Bp., Pf. 701/76
Tel./Fax.: 410-7522
e-mail: cdgames@freemail.hu

Megrendelhető kizárólag a szerkesztőség postacímén, illetve megvásárolható Budapesten és vidéken a nagyobb számítástechnikai üzletekben.

Megjelenik kéthavonta
Ára: 1195 Ft

Terjeszti a
HIRKER Rt., Lapker Rt.
ISSN 1586-7374

A szerkesztőség címe:
1046 Budapest, Kiss Ernő u. 3.
(bejárat a Görgey u. felől)
Tel.: 369-2479/130
370-4076/130

Félfogadási idő:
Hétfő, Szerda, Péntek: 15-18h

Előfizetési díj 1 évre: 5.975 Ft
Előfizetési díj 1/2 évre: 3.190 Ft

Nyomdai munkálatok: Kossuth Nyomda

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs-, valamint a CD-ken található anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A CD-ken lévő szoftverek által indirekt módon okozott károkért, a kiadó nem vállal felelősséget!

Címlapon: Return to Castle Wolfenstein

SOLDIER OF FORTUNE 2

Mostanában aki van olyan ügyes és figyeli az FPS-ek világát, az már biztos rájött arra, hogy talán eljutottunk arra a pontra, ahol az FPS-ek már nem csak összedobált vackok, hanem játéknak lehet őket nevezni! Szinte minden nagyobb cég, kiadó arra törekszik, hogy valami újat mutasson ebben a műfajban! Ez többnyire sikerül is, lásd a RED FACTION-t. Ebben a Geo-Mod volt a nagy durranás, aminek segítségével darabokra szedhetjük szét mind a 20 szintet a játékban! A tavalyi Soldier of Fortune egyik legnagyobb erénye az volt, hogy ellenségeink nagyon halandó stílust képviseltek! Nem egyben küldtük őket a másvilágra, hanem (ha akartuk) darabokban :)!

Amikor elhagyom a fejem...

...akkor meghalok! Ez talán a játék legnagyobb sorscsapása, de addig is még gyilkolászhatjuk ellenségeinket. Hogy mit értek ezalatt? A játék állítólag elég nehéz lesz, és így nem sokáig fogjuk "barátaink" szétberhelését élvezni, mert ha nem vesszük föl James Bond lopakodó stílusát, hamar fűbe harapunk! Ezt még fokozza az, hogy a játékban igen fejlett a mesterséges intelligencia!

A szóvivő:

"Jelenleg két MI programozónk van, Ben Geisler és Chris Reed. Az MI vezérlési rendszer neve LICH; és még véletlenül sem az előzőleg említett ICARUS2 (az ICARUS2-t jelenleg az „eseménygenerátorként" használjuk, és nem az ellenséges mesterséges intelligencia vezérlőegységeként). A „LICH Intelligencia Segédeszközök" bővíthető, funkcionális és alapvető algoritmusokat tartalmaznak, melyekben megtalálhatók az olyan alacsonyszintű API vezérlések, mint az útvonalkeresés, animációk, helyzetfelismerés stb. A rendszer lebontható alacsonyabb szintekre, úgymint: Játék Rendszer Szint, API, Vizuális Motor Vezérlő, Feladat és Környezet Vezérlő stb. Íme néhány példa, miket tesz lehetővé, illetve vezérel a LICH:

1. Ellenfelek érzékelésének irányítása (hallás, látás).
2. Ellenfelek reagálnak az álltatunk csapott zajokra.
3. Lehetőséget biztosít arra, hogy néha eltérjen a rászabott feladattól (pl. egy terület őrzése), amely után akár minket is üldözhet. Munkája végeztével pedig visszatér eredeti feladatához.
4. Ellenségeink érzékelik a fellelhető tereptárgyakat.
5. Igen gyorsan képesek reagálni ellenfeleink, amint észrevesznek, támadásba lendülnek, és tudatosan kihasználják a tereptárgyak nyújtotta előnyöket.
6. Ellenfeleink csoportokba rendeződve támadnak.
7. A mesterséges intelligencia nehézségi szintje dinamikusan változtatható."

Nos, ehhez csak azt tenném hozzá, hogy azért játszható legyen!

"A francba, lelőttem a kezét"

A játék iszonyú nagy előnye a többi FPS-el szemben a grafika lesz. Már az első rész ellen is tiltakoztak az okosok, hogy túl durvá meg stb., de akkor most mi lesz? Állítólag akik azt élvezték a SOF-ban, hogy atomokra lehet szétlőni az ellent, azok most sem fognak csalódni! Az első részből átvették a készítők a GHOUL animációs rendszert, amit még tovább is fejlesztettek, így már az első előnyeiből és fejlesztéséből megszületett a GHOUL2, amit a SOF2 is használni fog. A fejlesztések a következők:

1. Valódi csontváz alapú vázrendszer.
2. A valódi csontváz alapú megjelenítés lehetőséget ad az ütközetek összekapcsolására
2. 30 db sérülési pont karakterenként.
4. Lehetőség az animációk "futtatására" a test bármely pontján.
5. Az "add-on" eszközök használata (napszemüveg, hátizsák).
6. Többrétegű skinnelés, emiatt változatos karakterek.

És még sok más...

A Quake 3 motornak köszönhetően a nagy terek használata is lehetséges lesz. Ami még több reményt ad a csodás grafikára (és nagy gépigényre :( ), az az id motor továbbfejlesztése. Állítólag 30-40 százalékát használja ki a játék a motornak.

Nincs mikrohullámú sütő...

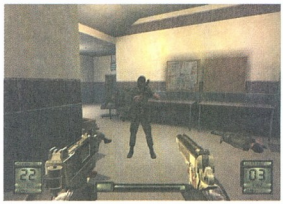
...és ez nem vicc. Végre valóságosan fogunk gyilkolászni!!! A készítők azt állítják, hogy a játék akár a mi világunkban is megtörténhetne (hát azért...).

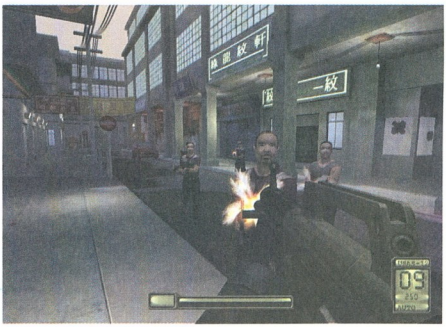
A fegyverek között már nem lesznek "hiperszuper űrkety-erék", kizárólag a valóságból vett fegyvereken fog alapulni a játék. Rengeteg fegyver került modellezésre, köztük a klasszikusok is (9mm-es, UZI, shotgun), plusz rengeteg bombát, rakétát és más egyéb nyalánkságot ígérnek a készítők.

Jó a játék, de a történet gyenge !!!

Sajna hiába a sok extra, ha a történet ismét egy sablon lesz! Ez a következő: John Mullins ismét a terroristák ellen fog küzdeni, akik egy vírust akarnak elterjeszteni. Természetesen ránk hárul a feladat, hogy megállítsuk őket. Nos, nem a legfrappánsabb. Viszont nagy lesz az összes helyszín, és erre én is megeskü-szöm, mivel már az első részben is nagyon el voltak találva a "játszóterek". Egyvalamit nem említettem még: a hangokat. Ezekről csak annyit, hogy a DOLBY-nak köszönhetően akár 3D-s hangzást is elérhetünk, bár ezt nem valami kellemes hallgatni egy jó kis csata közepén shotgunokkal felszerelve. A zene nem tudom milyen lesz, de engem nem is érdekel, az első részben se hallgattam meg. Minden bizonnyal hasonlóra lehet számítani.

Nelson





DRAGON'S LAIR 3D

Emlékszik még valaki azokra a jó öreg Commodore-Amigás időkre és persze az akkori nagyszerű játékokra? Ekkoriban került elő a Dragon's Lair – rajzfilmszerű játék, amiben egy piros ruhás lovagot irányítgatunk. Nos, hogy ne húzzam tovább az időt, elárulom, hogy lovagunk ismét visszatér, hogy megmentse szíve hölgyét a gyilkos sárkánytól!

Új köntösben az Amiga

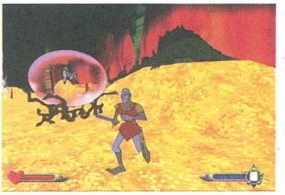
Az akkori 2D a mai kor követelményeinek megfelelően átalakult 3D-vé. A mostani verzió is színes, szép grafikájúnak ígérkezik. Igaz, erről csak előzetes képek tanúskodnak, de nem kell félni, a bevezető mozit kivéve minden 3D-t kapott. A kicsit rajzfilmszerű figurák gyönyörű hátterek előtt fognak mozogni, és állítólag minden kis apró lyukacska is nagyszerűen ki lesz dolgozva. Talán ez nem is véletlen, mivel a játék third-person nézetű lesz, és hasonlóan a Tomb Raider-hez vagy a Soul Reaver 2-höz itt is kell a jó 3D-s engine. A helyszíneket elnézegetve kicsit az az érzés két bennem, mintha inkább a kisebb korosztályt célozná meg a készítőgárda. Ez nem véletlen, hisz nem nagyon tudok elképzelni egy 20 évest egy lovaggal rohangálni. Amolyan Lego Racers jut róla az eszembe, amikor véletlenül jött a haver és futott a progi, „Csak az ócsém játszott vele!" – mi persze tagadtunk mindent... Az animációk gyönyörűek. És ez nem vicc. Igaz, ehhez gép is kell, de hát istenem, azért játszunk, nem? Én mindig csodáltam a szép nagy fps számú játékokat, de ez itt a csúcsot döngeti. Nagyszerű 3D-s effektek és animációk, nem nagyon tudok velük betelni, de ezt muszáj volt leírni. Itt merül föl az a régi kérdés: Milyen géped van öcsi? Na ezt nem tudom, de kicsit számolnunk kell. A terepek teljesen 3D-sek, erre jön még a third-person nézet, ami szereti megmozgatni a videokártyák amúgy se elég memóriáját. Ami talán kicsit javít a helyzeten, azok a rajzfilmszerű karakterek. Ehhez – gondolom – azért akkora gép nem kell, bár… Nos igen tehát a végeredmény kb. a következő: P2-3/AMD K6 500Mhz, 64 MB RAM (128MB ajánlott) és hogy teljes legyen a sor, 32Mb-s videokártya, ami tuti a GeForce-t fogja súrolni. Hát igen, ez van…

Kard, buzogány, sárkánygyilkoló

Hát igen, az első fantasy játékként emlegetett DL-ben a Half-Life-osok nem fognak sok örömet találni. A megtalálható fegyverek – kard, buzogány és egyéb középkori szerszámok – nemigen fogják meghatni a vérbeli játékosokat. De inkább ne hasonlítsuk a Dragon's Lair-t az FPS-ekhez. A Dragonstone Software inkább szeretne mindenben megfelelni a „legójátékok" világának, így a Dragon's Lair 3D-ben NEM lesz vér, az embereket nem lehet megölni, és az állatokat sem. Ezzel tényleg nem egy Quake-et fogunk kapni, de én azért még mindig csodálom a DL-t és készítőit. Talán azért, mert a mai „whoa, mindenhol vér" helyett inkább amolyan kis időutazásban lehet majd részünk. Újra felélednek a régi kicsit mászkálós jellegű játékok és ennek a DL kitűnő követője. Minden megvan benne, ami ahhoz kell, hogy jól érezzük magunkat…

Történet

Az 1983-as verzióban egy kedves, kissé bugyuta, de annál ügyesebb lovagot alakítottunk, aki felvette a harcot a gonosz sárkányok, óriások ellen, és kiszabadította a gyönyörű hercegnőket. Kicsit tündérmesés, bár nem teljesen így van. Dirk, a játék főhőse azért nem ilyen nőcsábász, mert van neki egy nagy szerelme – Daphne, akinek a készítők még új ruhákat is terveztek (na, azért nem estem bele). Nos, őt kell nekünk kiszabadítanunk afféle Arthur királyos stílusban. Igen és most az jön, hogy ez bizony nem lesz olyan egyszerű. A játékban felvonuló helyszínek mindegyike a középkort idézi, persze ne számítsatok arra, hogy ebből nagyszerű puskát lehet írni építésztanból, de azért hagyjuk meg, szépek nagyon. Elvileg, ha minden jól megy, és persze a készítők se gondolják meg magukat, kb. 15 szinten keresztül fogunk eljutni a végkifejletig, ami itt nem a már megszokott „ütöm-vágom-amputálom" lesz, hanem (gondolom én) a kedvesünk kiszabadítása a gonosz sárkány karmai közül. Addig persze még rengeteg kalandban fogunk részt venni. A helyszínekre visszatérve, a 15 pálya állítólag 20-25 helységet fog tartogatni. Ez szép szám, csak legyen betartva.



Egy kis üzlet

Habár eddig talán csak jót mondtam a Dragon's Lair-ről, kicsit erőltetett üzleti hátteret is érzek a játék készítőitől. Ez talán abból adódik, hogy a játék a Dragonstone Software 3D-s engine-jét használja, ebből persze az jön ki (legalábbis nekem), hogy a fejlesztők kicsit reklámra gyártják a DL-t. Ha ez a game kész lesz, talán többen fognak kopogtatni a Dragonstone Software ajtaján. Ebben van valami, mert úgy látszik, Playstation 2-re is megjelenik a Dragon's Lair 3D, bár szerintem nem ilyen módon kell majd azoknak játszani, akik nosztalgiának veszik meg a DL-t. A játék tuti, hogy PC-n élvezhetőbb lesz. Nem tudom miért, nekem az előzetes képek ezt sugallták, de ez csak egyéni vélemény. Annyi biztos, venni fogják, mint a cukrot. Nem lesz a játékmenetben sem nagy újdonság, hasonló lesz talán egy kicsit a Zelda, Mario és más ilyen stílusú mászkálós-fantasy játékokhoz. Bár a Dragon's Lair-t nem igazán lehet kategóriailag besorolni, de ez talán megfelel. Tehát a már említett játékokhoz hasonlóan itt is az „ugorjunk árkot"-on lesz a hangsúly. Kulcsok keresgélése, az ellenségek irtogatása és más már jól megszokott feladat. Semmi különösebb extra? De igen! Mentsük ki a szerelmünket! Ez kicsit mamás-papás, de nekem tetszik. Semmi baj, ha ön öregebb játékos. Semmi baj, ha fiatalabb játékos vagy, te is megtalálod azt a titokzatos izt, amitől ezek a játékok szórakoztatóak. Semmilyen különlegesség nem kell ehhez, csak játssz. Ennyi. Kb. leírtam, persze ennél jóval taktikásabb lesz, de ezt előre nem nagyon lehet tudni. Alapban két játéktípus lesz: a „Classic" és az „Adventure". Hogy ki melyiket fogja szeretni, az már egyéni kérdés, de azért sejthető, hogy miről fognak ezek szólni.

The end…

…and I saved my lady. Igen, ez nincs benne a játékban, de azért még a hangokról írok. Jók. Kb. ennyi. Nem akarom a 3D-s sorrund hangzást erőltetni, nem mindenkinek van DVD-je otthon. Nekem sincs, így én is csak a sztereóval lehetek megelégedve, de ez nem baj. Zene lesz, másról nem tudok. Gondolom, valami kicsit gótikus-középkori, kicsit vidámabb zenére lehet számítani, de ha nem tetszik, akkor: OPTIONS>>MUSIC>>VOLUME 0. Ezután a vidám befejezés után még – gondolom – a megjelenést akarjátok megtudni. Akkor elmondom: 2002 első félévében lehet rá számítani.

Nelson

SOUL REAVER 2

A Soul Reaver név lehet ismerős is, meg nem is. Főleg inkább a konzolos kollégák ismerhetik jobban, hisz köztük talán nagyobb sikert aratott. Most, pár év múlva pedig ismét a képernyőnkön köszönthetjük Razielt, a kegyvesztett vámpírt, aki később – túlvilági lény lévén – már lelkekkel táplálkozik. Annak idején a nagy újítás az első részben az volt, hogy átmehettünk egy úgynevezett szellemvilágba, ami majdnem olyan volt, mint a való világ, csak kicsit más. Sokan így képzelik el a negyedik dimenziót, ahol kóbor szellemek mászkálnak közöttünk, számunkra láthatatlanul. Az első részt – mint már említettem – konzolról, egész pontosan playstationről írták át pc-re. Ennek aztán megvoltak a hátulütői, amire most nem térek ki. Sajnos a második résszel sincs ez másképp, csak most éppen ps2-ről került át kedvenc gépünkre. Így aztán nem csoda, ha az irányítás elég szokatlan, úgymond konzolos. Persze ezt még meg lehet szokni, ám azt, hogy egy viszonylag jó külsejű, ám annál silányabb tartalmú játékot akarnak eladni nekünk az előző rész sikerével, az már kevésbé emészthető dolog. Végeláthatatlan videók sora, unalmas játékmenet, és számomra az igazi fejtörők és főellenségek hiánya roppantul zavaró. De azért jó ismét a kissé negatív hangvételű hőssel mászkálni Nosgoth sötét világán különböző démonokat és középkori lovagokat üldözve, miközben furcsa szövetségek kötődnek. Talán a harmadik rész újra a régi hangulatú lesz...

A látszólag kíváló árnyékolásról közelebbről megtekintve kiderül, hogy mindössze a texturák vannak árnyékosra rajzolva, fényhatásoknak semmi nyoma (nesze neked Platstation 2).

Sarafan Stronghold

A videó után menjünk ki a kétszárnyú ajtón, szerezzünk egy fegyvert. Intézzük el a két őrt, hogy a rács felemelkedjen az ajtóról. Az udvaron pedig a három katonát kell elintéznünk, hogy tovább tudjunk menni. Északon a rácsnál váltsunk át a szellemvilágba, és menjünk át a rácson. Középen a kék portálnál váltsunk vissza az anyagi világba. Intézzük el a két nőt a kapu mellett keleten, és menjünk be. A videó után dél felé az ajtón induljunk tovább. A kör alakú teremben el kell intéznünk a két nőt, hogy felemelkedjen a rács. Délen menjünk fel a lépcsőn, és tovább az ajtón. Végül menjünk ki a kétszárnyú ajtón a Déli Tóhoz.

The Southern Lake

Ugorjunk le, és ússzunk a baloldali vízeséshez. Másszunk ki a vízből, és a checkpoint aktiválása után forgassuk el a kereket. Ússzunk át az így kinyitott kapu alatt, és tartsunk balra. Kimászva a partra megtaláljuk az első mentési pontot. Balra ugorjunk fel a szirtre, vitorlázzunk át, majd kövessük az utat. Ha elértük a lépcsőt, menjünk fel, át a hídon, majd tovább az úton. A kapuhoz érve addig tartsuk a kart, amíg a gerendák teljesen behúzódnak a falba.

The Pillars

Menjünk az északi falhoz, és váltsunk át a szellemvilágba. Fel a lépcsőn, tovább az úton, míg el nem érjük a kék portált. Itt váltsunk vissza az anyagi világba, és menjünk a kapuig. A kaput nyissuk ki a Soul Reaverrel, és menjünk be.

Subterranean Ruins

Menjünk végig a járatokon, miközben az árnyakkal ne nagyon foglalkozzunk, hisz lelkük nincsen, így nincs mit „beszívni". Le a lépcsőkön, míg egy oszlopos terembe érünk, ahol ismét találkozunk az Ősi Istennel. Itt megtaláljuk a második mentési pontot. Ugorjunk be a vízbe, és keressük meg a barlangot, amelyik bejáratánál két világító kő van. Addig ússzunk, amíg ki nem tudunk ugrani a partra, majd fel a rámpán. A következő földalatti tavat elérve ismét ugorjunk bele, és tovább a két kővel jelzett járaton. Ott ússzunk felfelé, ahol a földön négy kör található (egy nagy és három kicsi). Keressük meg azt a falat, amin fel tudnánk mászni (ha nem vízben volnánk), és felúszva ugorjunk ki.

Swamp

Miután aktiváltuk a checkpointot, induljunk el jobbra, és a köveken ugrálva jussunk át a mocsáron. Ütközben megtaláljuk a következő mentési pontot, majd innen balra induljunk tovább. A videó után a délnyugati falon másszunk fel, majd ugorjunk le a túloldalon. Induljunk tovább, amíg el nem érjük a Dark Forge épületét, ahol a kapu kinyitásához használjuk a Soul Reavert.

Dark Forge

Induljunk el a folyosón, intézzük el a csontvázat, majd a pajzsot vegyük fel, és nyissuk ki vele az ajtót.
Váltsunk át a szellemvilágba, és így menjünk át a rácson. Tovább egyenesen, majd jobbra keressünk egy kék portált, amin keresztül visszajöhetünk az anyagi világba. Menjünk vissza a rácshoz, amin bejöttünk, és a terem baloldalán másszunk fel. Vitorlázzunk át a leszakadt átjáró darabjain, és menjünk be a nagy terembe, ahol aztán essünk le. Addig forgassuk el a nagy tükröt, amíg a jobboldali ajtó ki nem nyílik. Induljunk el arra, váltsunk át a szellemvilágba, és menjünk át a kapun. Egy nagy terembe jutunk, ahol egy faszerű platform van középen. Menjünk

vissza az anyagi világba, és másszunk fel vagy az északi vagy a déli falon. Vitorlázzunk át a platformra, majd ismét menjünk át a szellemvilágba. Vitorlázzunk át a felemelkedett platformról tovább, a kék portálnál pedig vissza az anyagi világba. Intézzük el az őrt, és a pajzzsal nyissuk ki a kaput. A teremben a Soul Reaverrel lőjünk bele a tükör fölött a plafonba. Ezután az egyik ép oszlopot húzzuk a sötét kör és a tükör közé. Forgassuk felé a tükröt, és másszunk fel a letört tetejű oszlopra, majd menjünk be az alagútba. Vegyük fel a kis tükröt, és menjünk vissza a fő terembe. Ezután tovább azon az ajtón, amin a napszimbólum van. Helyezzük a tartójába a terem végében a tükröt, majd forgassuk el a nagy tükröt a baloldali ajtó felé. A szellemvilágban menjünk át a kapun, majd lent a kék portálon át vissza az anyagi világba. Másszunk fel a falon, a tükröt forgassuk a nagy terem felé, majd a baloldali obeliszket húzzuk középre (ott, ahol felmásztunk). Az árnyékon pedig menjünk át a tükörhöz, és lőjünk bele a Soul Reaverrel a tükör fölött a plafonba. Forgassuk el jobbra a tükröt, és másszunk fel a lyukba. A napórát lőkjük el kétszer jobbra, míg be nem világít a lyukon a tükör. Menjünk le, és az oltárnál megkapjuk a Dark Reavert. Ezután induljunk el vissza az ajtón, majd a Nosgothban található elementálkutak elmagyarázása után nyissuk ki a Dark Reaverrel az ajtót.

Swamp
A Voradorral való beszélgetés után induljunk el vissza a kiindulási ponthoz. A vízben ússzunk vissza a járatokon.

Subterranean Ruins
Ha sikerült visszajutnunk az Ősi Istenhez az oszlopos térre, akkor vele is lesz egy beszélgetésünk. Erről tudhatjuk, hogy jó helyen járunk. Használjuk a mentési helyet, majd a Dark Reaverrel nyissuk ki a kaput.

The Pillars
Induljunk el visszafelé egészen a Déli Tóig, közben aktiváljuk az összes checkpointot.

Southern Lake
Ha visszaértünk a Déli Tóig, akkor menjünk a kapuhoz a négy vízesésnél, és nyissuk ki a Dark Reaverrel. Ha nem az van nálunk, akkor a kapunyitó szerkezetnél található elementálkúttal váltsuk át.

Light Forge
Induljunk el végig a folyosón, és a teremben vitorlázzunk át az oszlop tetejére. Itt dugjuk be a Dark Reavert a korongba, ekkor megjelenik egy sötét híd, amin keljünk át. Váltsunk a szellemvilágra, és menjünk át a rácson. Vissza az anyagi világba, és a Soul Reaverrel nyissuk ki a nagy kaput. Ismét a szellemvilágban menjünk át a fenti rácson, és a folyosó végén vissza az anyagi világba. Itt ügyeljünk arra, hogy ne menjünk a szem közelébe. Vissza a kapuhoz, amin átjöttünk, és toljuk a tükröt a kapu elé, mire az kinyílik. Menjünk be, ahol intézzük el a pajzsos csontvázat, így kiderül, hogy a pajzsa tulajdonképpen egy tükör, amit tegyünk a rácsos kapunál lévő szerkezetbe. Az itteni folyosó végén addig forgassuk a tükröt, amíg ki nem nyílik a kapu. Váltsunk a szellemvilágra és menjünk át a kapun. Az oszlopokon addig ugráljunk fel, amíg át nem tudunk vitorlázni a boltívről a folyosóra. Ennek a végén váltsunk vissza az anyagi világra, és menjünk vissza az előző terembe. Töltsük fel a Dark Reavert, majd menjünk az előző folyosó végéhez, és húzzuk ki a falból a kőtömböt. Erről már vissza tudunk jutni a folyosóra. A végén a Dark Reavert nyomjuk bele a körbe, mire egy újabb sötét híd jelenik meg. Keljünk át rajta, küzdjünk meg az őrökkel, majd a megszerzett tükörrel induljunk tovább, és tegyük a helyére a szerkezetbe. Menjünk vissza ahhoz a tükörhöz, amit lehet tologatni, és húzzuk a másik tükör elé. Nincs más dolgunk, mint hogy kinyissuk a kaput a Dark Reaverrel az előbb behelyezett tükörnél. Menjünk vissza az oszlopos terembe, és nyissuk ki a kaput a Dark Reaverrel. Keresztül a hosszú folyosón, a tükörnél vitorlázzunk át, és használjuk az oszlopnál ismét a Dark Reavert. Ekkor az oszlop leereszkedik, és az előző nagy tükröt fordítsuk el, nyissuk ki a kaput a Dark Reaverrel, mire a második nagy tükör is a szimbólumra világít, és a kapu kinyílik. Menjünk végig a hosszú folyosón vissza a Szemhez, és lőjünk bele a Dark

GAME INFO

Fejlesztő:
Crystal Dynamics
Kiadó: EIDOS

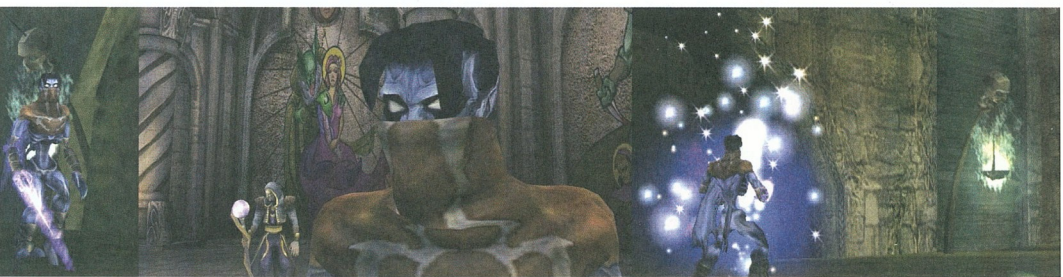
Megjelenés:
2001-November-30
Kategória: Akció

Honlap: http://www.legacyofkain.com/

Reaverrel. Ekkor befelé fordul a Szem, így gyorsan elvehetjük a napszimbólumot. Ezt vigyük vissza a központi terembe, és helyezzük el lent a szoborban. Egy rövid videó után menjünk oda az oltárhoz, ahol megkapjuk a Light Reavert. Induljunk el vissza át a kapukon, míg meg nem érkezünk a terembe, ahol középen a nagy oszlop van. Menjünk oda a kapuhoz, és lőjünk bele a lila kőbe a kapu fölött a Light Reaverrel.

Southern Lake
Visszaérkezve a Déli Tóhoz, ússzunk át a szerkezethez, és ismét nyissuk ki vele a víz alatti kaput. Mindenekelőtt mentsünk, majd lőjünk bele a lila kőbe a kapu fölött.

Sarafan Stronghold
Ússzunk be a kapun, és jobbra másszunk, majd induljunk el a folyosón. Ahol egy rács bezárja a továbbvezető utat, el kell intéznünk a katonákat, hogy újra kinyíljon. A katedrálisban menjünk be a vaskapun, ahol egy újabb összetűzésünk lesz Kaínnal. Induljunk el balra az ajtón, és addig menjünk, amíg el nem érjük a falfestményes termet. Jobbra a teremben induljunk tovább, ahol ismét el kell intéznünk a katonákat, hogy kinyíljon a rács. Ekkor kijutunk az udvarra, ahol



intézzük el az ellenfeleket, majd induljunk tovább egyenesen (nyugat felé). Újra bezárnak minket egy terembe, ahol intézzük el a két fickót, hogy továbbmehessünk. A folyosón balra induljunk el, majd pedig menjünk be a kétszárnyú kapun. Így visszajutottunk arra a helyre, ahol a játék kezdődött.

Time Streaming Device
Lőjünk a Light Reaverrel a lila gömbre az ajtó felett. Ekkor egy rövid beszélgetés után Moebiusszal, Raziel visszakerül az időgéppel a múltba. Ha megérkeztünk, menjünk ki a teremből.

Sarafan Stronghold
Miután végeztünk a lényekkel, menjünk ki a kétszárnyú ajtón, és induljunk el dél felé. Útközben újabb lényekkel találkozunk, némelyik csak odateleportál, miközben bezáródunk két energiafal közé. Ezekre a lényekre ügyeljünk, mert ha átkerülünk a szellemvilágba, oda is követnek minket. Menjünk tovább az eldeformálódott rácsnál, majd tovább az ajtókon, míg ismét kijutunk az ismerős udvarra. Induljunk el a szemben lévő folyosón, mire egy terembe jutunk, ahol falfestmények vannak. Induljunk tovább észak felé, intézzünk el a lényeket, hogy eltűnjön az energiafal. Menjünk keresztül az elcsavarodott rácson, és egy rövid videóból kiderül, hogy Raziel nem a múltba, hanem Nosgoth jövőjébe került. Menjünk tovább a nyugati ajtón, ahol egy újabb videó vár ránk. Utána jobbra az ajtón induljunk tovább, keresztül a folyosón, majd intézzük el a három lényt, hogy eltűnjön az akadály. Ezután már csak ki kell úsznunk, és látogassuk meg a mentési helyet.

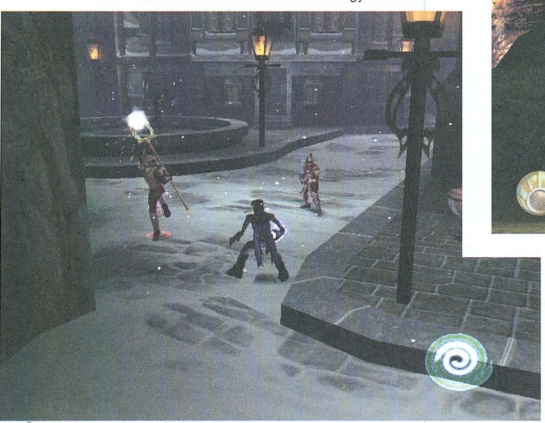
The Southern Lake
Menjünk vissza a tópartra, balra ugorjunk fel, vitorlázzunk át, és kövessük a kanyon útvonalát. A kis fahídon átkelve egy kidőlt oszlopot találunk jobbra. Fussunk fel rajta, majd fel a lépcsőn, és a leszakadt hídon ugorjunk át. Kövessük az utat, és a végén menjünk be a kapun.

The Pillars
A videó után Ariel és Raziel között, induljunk el az úton, mire egy hatalmas démon jelenik meg. Legyünk óvatosak vele! Ha végeztünk vele, menjünk fel a lépcsőn, és elérve a kék portált térjünk vissza az anyagi világba. Elérve a nagy kaput használjuk a Soul Reavert a kinyitására.

Subterranean Ruins
Induljunk el, használjuk a Soul Reavert az árnyak elintézésére, míg el nem érjük az oszlopos teret. Itt lesz egy videó az Ősi Isten és Raziel között, aminek ha vége, két démon támad ránk. Használjuk a mentési pontot, majd ugorjunk a vízbe, és ússzunk keresztül az alagúton, aminek bejárata mellett két kő világít. Ugorjunk ki a vízből, fel a rámpán, míg el nem érjük a tavat, közepén a szoborral. Jobbra ússzunk el a Dark Reaver elementálkúthoz, és használjuk. A vízben ússzunk tovább a járaton, másszunk ki a vízből, intézzük el az árnyat, majd a vízben ússzunk tovább, míg felfelé ki nem tudunk jutni a vízből. Ugorjunk fel a szirtre a világító kőnél, onnan tovább, ismét fel, majd ugorjunk át az oltárhoz. Itt használjuk a Dark Reavert, hogy megjelenjen a sötét híd. Menjünk át, intézzük el a démont, hogy eltűnjön az energiafal, és jobbra a falon másszunk fel.

Swamp
Induljunk el egyenesen, s miután elintéztük a meztelencsigára hasonlító lényeket, menjünk oda az ajtóhoz. Folytassuk utunkat jobbra a mocsárban lévő köveken, míg el nem érjük a mentési pontot. Innen induljunk tovább, és a rövid videó után jobbra a falon másszunk fel, mivel most már szabaddá vált az út a hegyek felé.

Uschtenheim
Ugorjunk le, intézzük el az embereket, majd balra a két kandeláber között másszunk fel a falon. Intézzük el a két démont, és induljunk tovább. Fel a rámpán, fussunk tovább, míg el nem érjük a várszerű építményt. Ugorjunk fel a kapunál, intézzük el a két őrt, majd a kapu melletti karral nyissuk ki a lenti kaput. A videó után el kell intéznünk a lényt, majd induljunk el az utcán. A mentési pont bal oldalán induljunk tovább, át a nyitott kapun, majd a lény elintézése után egy nagy térre jutunk, ahol egy csomó katona vár ránk, majd további démonok jelennek meg. Nyugat felé induljunk tovább, másszunk fel a falon, míg el nem jutunk egy újabb tó partjára, ahol ismét Káinnal találkozunk. Utána induljunk el balra, a Light Reaver elementálkútnál ugorjunk ki a vízből, és fel a falon. Ezután ismét fel a falon, míg el nem érjük az épületet, ahol egy Dark Reaver kút található. Ezt használjuk, majd menjünk fel a lépcsőn. Lőjünk bele a kapu fölötti szembe a Dark Reaverrel, és amíg hátrafordul, rohanjunk oda a kapuhoz, majd nyissuk ki a Soul Reaverrel.



Air Forge

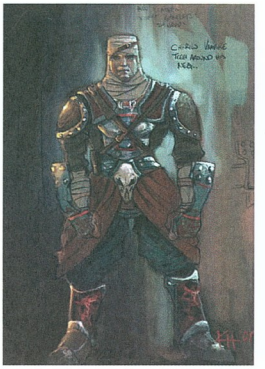
Menjünk fel valamelyik lépcsőn, és fent használjuk az egyik Light Reaver kutat. Ezután menjünk itt fent középre, és álljunk rá a napszimbólumra, majd lőjünk bele a Light Reaverrel a középen lévő kőbe. Vitorlázzunk át a kapuhoz, és váltsunk a szellemvilágra, hogy át tudjunk menni a kapun. Jobbra keressük meg a kék portált, és térjünk vissza az anyagi világba. Menjünk vissza, mert a kapu mellett találunk fegyvert. Induljunk el a folyosón, s miután végeztünk a két démonnal, a kapunál a legnagyobb csontváz pajzsával ki tudjuk nyitni a kaput. Az Air Forge fő termébe érkeztünk, ahol középen nézzünk le, majd vitorlázzunk le a Soul Reaver jelű kapuhoz (a videó utáni helyzetből jobbra). Ha esetleg teljesen leesnénk, akkor másszunk fel azon a falon, amelyiken a Soul Reaver szimbólum van (kard). Nyissuk ki a kaput a Soul Reaverrel, és ismét a nagy csontváztól szerzett pajzzsal nyissuk ki a kaput. A térre kijutva váltsunk át a szellemvilágba, és balra (ami az anyagi világban oszlop volt) ugorjunk fel. Jobbra csak akkor menjünk, ha már megvan a Light Reaver. Váltsunk vissza az anyagi világba, és a középen lévő kőfejnek álljunk háttal, majd egy magas ugrással vitorlázzunk át a túloldalra. Használjuk a Dark Reaver kutat, majd nyissuk le az itteni zárt kőfejet, és vitorlázzunk vissza. Balra fel a lépcsőn, lőjünk bele a Dark Reaverrel a szembe, és középen az oltárnál használjuk ismét a Dark Reavert, hogy megjelenjen a híd. A híd közepéről vitorlázzunk le balra a Light Reaver kúthoz, használjuk, majd kinyitva a kőfejet, vitorlázzunk át a túloldalra. Jobbra fel a lépcsőn, és nyissuk ki a falat a Light Reaverrel. Most már átkelhetünk a hídon. A sötét teremben lőjünk bele a Light Reaverrel a fenti csillámlásba, ami nem más, mint egy lila gömb. Vegyük fel a falfestmény elől a kék szívet, és térjünk vissza a főterembe. Essünk le, és induljunk meg azon a folyosón, amelyik bejáratánál két kék kő van. Megérkezve a csontvázfejhez, helyezzük el a szívet a középen lévő tetemben. Ezzel aktiváltuk a Kék Szelet. Vissza a főterembe, és másszunk fel a Light Reaver jelű falon, majd nyissuk ki a kaput a Light Reaverrel. A csontváztól szerezzük meg a pajzsát, és nyissuk ki vele a következő kaput. A teremben szemben ugorjunk fel (ahol a Light Reaver kút van) és váltsunk át a szellemvilágra. Középen vitorlázzunk át a túloldalra, és a kék portálnál térjünk vissza az anyagi világba. Használjuk a Dark Reaver kutat, majd vitorlázzunk vissza a portálhoz, és használjuk a Dark Reavert, hogy megjelenjen a híd. Váltsuk át a Dark Reavert Light Reaverre, és keljünk át a hídon (lehetőleg minél gyorsabban, mert a híd egy idő után eltűnik). A boltív jobb vagy bal oldalán az oszlopokról fel tudunk jutni a boltív tetejére, ahonnan egy magas ugrással átvitorlázhatunk a túloldalra. Lőjünk bele a Light Reaverrel a lila gömbbe, és a zöld szívvel térjünk vissza a főterembe. Essünk le, és induljunk el azon a folyosón, amelyik bejáratánál a zöld kövek vannak. Tegyük a szívet a helyére, majd menjünk vissza a főterembe, ahol használjuk a Dark Reaver kutat, és másszunk fel a Dark Reaver jelű falon. Nyissuk ki a kaput, majd a pajzzsal a következőt. A bejáratnál másszunk fel a falon, és innén essünk le, különben a kapu fölötti Szem elkap minket. Balra ugorjunk fel, és használjuk a Dark Reavert az oltárnál, hogy megjelenjen a híd. Gyorsan fussunk át rajta a falhoz, és húzzuk ki a követ a falból. A kőkockát toljuk oda a kapuhoz, ugorjunk fel rá, és nyissuk ki a Dark Reaverrel. A Light Reaver kút mellől lőjünk bele a Dark Reaverrel a Szembe, majd váltsunk át Light Reaverre. Fussunk át a kapu alatt, másszunk fel jobbról vagy balról, és középen egy magas ugrással vitorlázzunk át a túloldalra. A sötét teremben lőjünk bele a Light Reaverrel a lila gömbbe. A narancs szívet vigyük vissza a főterembe, és elindulva a megfelelő folyosón tegyük a helyére. Mivel mind a három szél beindult, vissza középre az oszlophoz, és tárjuk ki a Raziel szárnyait, hogy feljussunk ismét. A nyitott szájú kígyófejen landoljunk, nézzünk körbe, és a Light Reaverrel lőjünk bele a sárga fénybe a nagy fejen. Ezután menjünk le, cseréljük ki a Dark Reaverre, ismét fel, és a Dark Reaverrel lőjünk bele a lila fénybe. Vegyük fel a videó után az Air Reavert. Ugorjunk át a kapuhoz, és a padlón lévő köröknél használjuk az Air Reavert. Miután beindult a szél, vitorlázzunk fel vele, és a nagy nyíláson menjünk át. Amikor elérjük a kaput, lőjünk bele az Air Reaverrel. Ezután használjuk a Soul Reavert, hogy a következő kaput kinyissuk.

Uschtenheim

Induljunk el visszafelé, amerre jöttünk, a tónál a kiálló szikláról ugorjunk tovább. Mivel a kaput bezárták, ugorjunk fel, intézzük el a két katonát, és a karral nyissuk fel a kaput. Használjuk a mentési helyet, majd tovább visszafelé. Nyissuk ki a kaput a karral, és menjünk tovább vissza a járaton a mocsárig.

Swamp

Visszajutva a mocsárba, ismét visszafelé kell haladnunk. Közben használjuk a men-



majd váltsunk át Light Reaverre. Lebegjünk fel az előbb szétlőtt falakhoz, és a két rács közül lőjük meg a két lila medált, mint az előbb. Vegyük fel az egyik urnát, lent töltsük meg vérrel és a lenyílt hídon keljünk át, majd öntsük az edénybe. Keljünk át a hídon és váltsunk át Dark Reaverre, majd vissza, az elágazásnál pedig jobbra. A Szemre lőjünk a Dark Reaverrel, és fussunk el alatta. Intézzük el a csontvázat, vegyük el tőle a pajzsot, és gyorsan fussunk vissza, mielőtt a Szem visszafordulna. Ha visszafordult, egyszerűen essünk le. Vigyük a pajzsot a következő vörös körrel ellátott ajtóhoz (ha nem fordult vissza a Szem, akkor balra), és nyissuk ki vele. Ebbe az üres edénybe is hozzunk egy urnával vért, majd menjünk vissza, és váltsunk át Air Reaverre. Aktiváljuk a köröket a padlón, majd vitorlázzunk fel vele az előbb megtöltött edényhez. Fel a lépcsőn, jobbra, majd a két rács között forduljunk ismét jobbra, és az Air Reaverrel lőjünk az aranykorongra. Ezután váltsunk Light Reaverre (a legalsó szinten), és a levegő lifteket használva jussunk fel az előbbi szintre, majd lőjünk az aranykorony mögött lévő két lila medálra, mint ahogy eddig. Forduljunk balra, majd jobbra, és a fél hídról vitorlázzunk át a túloldalra. Balra intézzük el a csontvázat, és a pajzsal nyissuk ki a kaput. Menjünk vissza oda, ahol az előbb átvitorláztunk, és egy kicsit előrébb nézzünk jobbra. Ismét két medál, amelyik közül az egyik mozog. Lőjünk rájuk a Light Reaverrel, majd menjünk vissza oda, ahol feljöttünk erre a szintre. Tovább egyenesen egy újabb ajtóval találkozunk, ahol forduljunk balra, és jobbra tartva vitorlázzunk át a csontvázhoz, akinél az ajtóhoz szükséges pajzs van. Itt találunk egy üres edényt is, majd nyissuk ki a pajzzsal a kaput. Keressünk egy urnát, töltsük meg vérrel, és vigyük az üres edényhez. Keressünk egy másik urnát, töltsük meg, és keljünk át a hidakon, míg meg nem találjuk a következő üres edényt. Fel a lépcsőn, és a Light Reaverrel nyissuk ki a kaput.

Uschtenheim
Induljunk el a város másik végébe, közben használjuk a tési helyet, majd amikor visszajutunk a mocsár kezdetéhez (ahol kimásztunk a lyukból), az ajtót robbantsuk ki az Air Reaverrel. Menjünk be, és a padlón lévő köröknél használjuk ismét az Air Reavert. A széllel vitorlázzunk minél magasabbra, majd át a túloldalra, ahova másképpen nem tudunk átjutni. Kövessük az utat, amíg meg nem találjuk a bejáratot. Menjünk oda az időgéphez, és használjuk.

Time Streaming Device
Mikor megérkeztünk az eddig ismeretlen korba, menjünk ki, vissza a kör alakú folyosón, és essünk le. Szemben a falon pedig másszunk fel, és menjünk ki innen vissza a mocsárba.

The Swamp
Ezúttal Uschtenheim felé kell indulnunk. Szerencsére közben nem találkozunk ellenféllel. Használjuk a mentési pontot, majd ha nem az Air Reaver van nálunk, akkor váltsunk át rá. Ott, ahol a jövőben fel tudtunk mászni Uschtenheim felé, a földön aktiváljuk a köröket az Air Reaverrel, és vitorlázzunk fel a barlang szájához. Kövessük a járatot, míg el nem jutunk egy barlangba, ahol sok katona vár ránk. Használjuk a Soul Reavert a likvidálásukhoz, majd balra másszunk fel a falon. Továbbra is kövessük a járatokat, míg el nem jutunk a kapuig, ahol ugorjunk fel, és a karral nyissuk ki a kaput.

mentési pontot. A kapunál ugorjunk fel, és a karral nyissuk ki a kaput. Ezután ismét jussunk el ismét a tóig, ami ezúttal be van fagyva, így rá tudunk menni. Ügorjunk is le, és váltsunk át a szellemvilágba, majd az egyik lyukon essünk le. Északon menjünk be a járaton, és a kék portálnál váltsunk vissza az anyagi világba. Ússzunk végig az alagútban, majd másszunk ki a vízből.

Janos Audron's Retreat
Menjünk fel a felső szintre, és középen vitorlázzunk át az Air Reaver elementálkúthoz. Aktiváljuk az Air Reavert, majd vitorlázzunk vissza, és induljunk el a járatban. A végén lőjünk bele a falba az Air Reaverrel. Visszajutva a tóhoz balra induljunk el, ugorjunk fel a szirtre, és a földön lévő köröknél használjuk ismét az Air Reavert. Vitorlázzunk fel, és váltsunk át a Dark Reaverre. Vissza a járatba, le az alsó szintre, és a Dark Reaverrel lőjünk bele a Szembe. Vegyük el az edényt, és merítsük bele a vérbe, majd a vérrel teli edényt vigyük a felső szintre, és öntsük a tartalmát az üres tartályba. Menjünk fel a rámpán, és a nagy terembe érve a videó után induljunk el egyenesen, majd váltsunk át a Light Reaverre. Fel a rámpán, jobbra, majd forduljunk észak felé, és vitorlázzunk át a másik platformra. Innen balra a vörös körrel ellátott ajtóhoz, és forduljunk balra. Két láncra felfűzött lila medált láthatunk, amikkel álljunk szembe. A Light Reaverrel úgy kell meglőni őket, hogy egyszerre találja el mindkettőt. Ekkor egy híd nyílik le, amihez ugorjunk vissza, keljünk át rajta, és intézzük el a csontvázat a vörös pajzsért. Ezt használjuk a vörös körrel ellátott ajtón. Vissza az előbbi hídon, jobbra vegyük fel az urnát, és töltsük meg vérrel a közeli edényből. Ezt vigyük az előbb kinyitott ajtónál egyenesen tovább az üres edényhez, és öntsük bele. Balra váltsunk át az Air Reaverre, majd fel a lépcsőn, és lőjük szét a falat az Air Reaverrel. Menjünk tovább, és lőjük szét a következő falat is. Essünk le teljesen, és aktiváljuk a padlón a köröket,

Fire Forge
A hosszú videó után megérkezünk a Fire Forge-ba. Ugorjunk le, vegyük fel a terem végéből az egyik fáklyát, és gyújtsuk meg a tűznél. Ekkor elkezd vérrel megtelni a terem, és a platformok elkezdenek emelkedni. Ugráljunk át a platformokon úgy, hogy közben egyszer sem esünk a vérbe, majd a terem másik végében gyújtsuk meg a fát a tartóban. Ekkor a Light Reaver kút felemelkedik, amihez ússzunk oda, és váltsunk át Light Reaverre. Lőjünk

bele a plafonon lógó lila kristályba, így a vért leeresztik, és ugorjunk le, ott pedig váltsunk át Air Reaverre. Várjuk meg, amíg megemelkedik a vérszint, és az egyik Air Reaver oltárnál használjuk az Air Reavert, mire mind a három oszlop más-más magasasságba emelkedik. Az előbb begyújtott üsttől jobbra és balra a sarokban találunk fáklyát, amit gyújtsunk meg az üstnél. Ekkor lebegjünk fel a három légoszlop segítségével a még begyújtatlan üsthöz. A fáklyával gyújtsuk meg, mire egészen magas lesz a vér szintje, és a terem másik végében odaúszhatunk a Fire Forge-hoz (ami még nem aktív), illetve a mentési ponthoz. Ússzunk vissza a legutoljára begyújtott üsthöz (a Light Reaver legyen nálunk), lőjünk a Light Reaverrel a lila kristályra, és gyorsan gyújtsunk meg egy fáklyát, majd az Air Reaver oltárok segítségével vitorlázzunk vissza a Fire Forgehoz (sok próbálkozás szükséges hozzá). Álljunk a magasabb körre, és gyújtsuk meg a Fire Forge-ot. Ezután nincs más dolgunk, mint a Soul Reavert bedugni a lyukon, hogy megkapjuk a Fire Reavert. Induljunk el a folyosón, és nyissuk ki a kaput a Fire Reaverrel.

Uschtenheim

A videó után – amiből kiderül, hogy emberi mivoltunk volt az, aki Janos Audron szívét kimetszette – a feladat egyszerű: vissza kell jutnunk a Sarafan Strongholdba, hogy visszaszerezzük Janos szívét, és újra a testébe helyezzük. A befagyott tóról ugorjunk fel, amerre jöttünk, mire két démon jelenik meg a jövőből. Tegyük a szokásosat, hogy az energiafal eltűnjön. Míg visszajutunk a mocsárhoz, elég sok démonnal kell megküzdenünk. A városban ne felejtsünk el menteni.

Swamp

Ugorjunk le, intézzük el az ellenfeleket, és használjuk útközben a mentési pontot. Visszaérkezve az időgép bejáratához essünk, vagy másszunk le a lyukon.

Subterranean Ruins

Ebben a korban nincs víz a barlangokban, így a szárazon kell visszajutnunk. Visszaérkezve a nagy szoborhoz, északon váltsunk át az Air Reaverre, majd használjuk az oltárnál a padlón.

Lebegjünk fel a szobor tetejére, ott másszunk fel, és jobbra ugorjunk át a sziklára. Innen már ismerős lehet a terep, míg el nem jutunk a vízig, ahonnan pedig vissza az Ősi Istenhez. Használjuk a mentési pontot, majd induljunk el a folyosón, és az ajtót nyissuk ki a Soul Reaverrel.

The Pillars

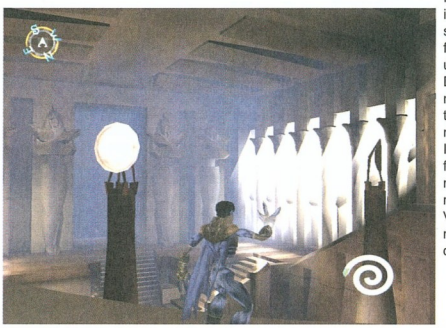
Kövessük az utat, míg el nem érjük az oszlopokat. Itt három nagy démonnal kell megküzdenünk, mielőtt továbbmehetnénk. Ha végeztünk velük, fel a lépcsőn, és ki a nagy kapun.

The Southern Lake

Ismét kövessük az utat, míg el nem érjük a befagyott tavat. Használjuk a mentési pontot, majd a Fire Reaver elementálkútnál váltsunk fegyvert. A tó túloldalán a jobb sarokban találjuk meg. Menjünk oda a Sarafan Strongholdba vezető kapuhoz, és használjuk a Fire Reavert a földön lévő oltárnál. Északkeleten váltsunk át a Light Reaverre, és ezzel nyissuk ki a kaput (belelövünk a lila gömbbe).

Sarafan Stronghold

Kiugorva a vízből kövessük a folyosót. A következő teremben intézzük el a három katonát, hogy kinyíljon a rács. Továbbmenve balra forduljunk, ahol találkozunk Moebiusszal. Ezután menjünk vissza, és az udvaron meg kell küzdenünk két régi ismerőssel, Malchiah-val és Zephonnal. Nem kell aggódnunk, a fizikai Soul Reavertől sérthetetlenek vagyunk.



Ha elintéztük őket, induljunk tovább a szabaddá vált folyosón. Ezután újabb csata vár ránk Dumah és Rahab részéről. Induljunk tovább, és küzdjünk meg Turellel. Induljunk el a folyosón, amíg magával Raziellel nem találkozunk. Vele kell megvívnunk az utolsó harcot.

Crowie

Soul Reaver 2 karakterek

Raziel - Káin fiaként és seregének hadnagyaként „született", Raziel egy valódi Sarafan harcos, akinek sírját Káin kifosztotta. Káin feltámasztotta Razielt és a többi Sarafan harcost, akiket vele együtt temettek el, és megteremtette a „fiait", akik segítik őt Nosgoth birodalmát irányítani.
Ám Raziel sajnos előbb kifejlődött, mint azt Káin várta (Raziel szárnyakat növesztett még az első rész elején), így hát a Halál Tavába hajították, hogy mindörökre elégjen a tóban. Némi szerencsével, az Ősi Isten, egy óriási tintahal, aki a Tó Mélyén él, megmentette Razielt. Új életet adott neki, és a képességet, hogy elnyelje leküzdött ellenfeleinek lelkét. Így vált Razielből a Soul Reaver.

Káin - Káin, nemesi család sarjaként született, és legyőzhetetlennek hitte magát, akiből egy vámpír vált, miután néhány rabló végzett vele. Amikor Káin feltámadt, már vámpírként tért öntudatra (ls. Blood Omen: The Legacy of Kain psx-en). Eleinte Káin megpróbált becsületes lenni azzal, hogy elpusztítja Nosgoth korrupt varázslóit, akik megmérgezték annak földjét. De Káin éhsége nőtt, és elhatározta, hogy inkább uralni fogja Nosgothot, mintsem megmentse azt. Feltámasztotta Razielt és a többi Sarafan harcost, mint a „fiait", hogy segítsék őt uralni e földet.

Moebius - Moebius az Idő figyelője és irányítója. Ő irányítja az Idő Portálokat, melyeket Káin arra használ fel, hogy a különböző érák között utazzon. Egy csalárd kis ember, akinek azért saját napirendje van. Emiatt aztán nem túl megbízható. Ő az egyike a Kilencek körének, akik azok a varázslók voltak, akik az Oszlopok védelmére esküdtek fel.

Vorador - Egy ősi vámpír, aki azon a földön bolyong, ahol Raziel először találja magát, miután követte Káint az Idő Portálba. Raziel érezte, hogy valaki figyeli, majd később találkozott is Voradorral a Dark Forge előtt. Vorador, miután hatot megölt az Oszlopok őrzői közül, visszavonult, kiábrándult a világból, és lemondott mindenről, ami az emberekkel kapcsolatos. Később Moebius és a vámpírvadász serege elfogta őt, majd kivégezte.

Ariel - Az egyensúly őrzője, akit meggyilkoltak. Mielőtt megölték volna, Ariel varázslónő volt, aki kapcsolatban állt az Oszlopokkal. Viszont azóta Nosgoth Oszlopaira vadászik.

Ősi Isten - Az óriási tintahal, az első Soul Reaverből. Ő egyszerre Raziel megmentője és hóhéra is. Megmentette Razielt a Halál Tavából, mikor összetört testét átalakította egy új, lélekkel táplálkozó formává. Arra ítélte Razielt, hogy Nosgoth földjét járva, felkutassa a még megmaradt vámpírokat.

Janos Audron - Ő is egy ősi vámpír, valamint az Oszlopok 10. Őrzője. Az egyetlen, aki még él közülük. Tőle tudja meg Raziel a végzetét, és hogy hogyan kovácsolták a Soul Reaver kardot.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Szerintem nem nagyon akad olyan gamer, aki mostanáig ne hallott volna így vagy úgy az új bőrbe bújt Wolfensteinről. Hisz nem véletlenül került már egy héttel a megjelenése után a listák élére, és a különféle lapok is egyből lecsaptak a várva várt játékra. Én már nem akarom dicsőíteni, azt megtették már sokan előttem, viszont amellett, hogy e cikk azoknak kíván segíteni, akik esetleg nem játszották végig, vagy elakadtak valahol, illetve szeretnének minden titkos helyet megtalálni, szeretnék mégis egyfajta véleményt mondani erről a méltán nagyhírű játékról. A Wolfenstein single player része elég jó élvezetet nyújt első alkalommal, a másodikkal kissé egyhangúvá válik, a harmadikra pedig egyszerűen unalmas. Viszont a multiplayer részét érdemes hosszasan kipróbálni a haverokkal, illetve az internetes ellenfelekkel. Jó játék a Wolfenstein, de a hangulatot számomra kicsit lerombolta ez a Szuper katona és zombi féle dolog. Ennek ellenére szívesen fogok vele játszani kellő pihentetési idő után (mármint single módban), és bátran merem ajánlani mindazoknak, akiknek a kezébe még nem jutott el.

Mission 1: Baljós hírek
Part 1: Menekülés

Induljunk el a folyosón, intézzük el a dokit és a berohanó őrt, majd menjünk tovább fel a lépcsőn. Fussunk át a másik szárnyába az épületnek, és teljesen le a csigalépcsőn először. Lent rúgjuk szét a deszkákat, hogy lőszerhez jussunk. Az udvaron, ha bemegyünk a nagy barakkba, két priccs között laza téglákat találunk. Vissza fel a csigalépcsőn, és menjünk be a második ajtón. Rúgjuk szét a táblát a falon, hogy megtaláljuk az aranyat. Ugorjunk ki a falon lévő lyukon, fel a lépcsőn, és menjünk be az épületbe. Miután a németek szétlőtték a padlót, essünk le, és rúgjuk szét az ajtóval szemközti falat. A lovagteremből jobbra a szobában fordítsuk el az ajtó melletti gyertyatartót, így kinyílik a titkosajtó. A másik szobában pedig rúgjuk szét a Hitler-képet, majd induljunk tovább. A folyosón nyomjuk meg a második jelet a falon, így egy újabb titkosajtó nyílik ki. Ezután már csak ki kell mennünk az ajtón.

Part 2: Kastély ellátmány

Jobbra a szobába menjünk be, mozdítsuk el a falat, és húzzuk meg a kart. Helyezzünk egy széket az asztalra, minél közelebb a kandallóhoz, lőjük szét a zászlót, és ugorjunk át a titkos rekeszhez. Induljunk tovább le a lépcsőn, majd fel a csigalépcsőn, és ki az udvarra. Lent menjünk tovább, a gépeknél lévő kapcsolóval nyissuk ki a lőszerraktár ajtaját (ahol a kandalló fölötti rekesz volt). Vissza az udvarra, és most fent menjünk tovább. A borospincében a két hordó között nyomjuk be a téglát, hogy egy borospolc mögötti teremben igazán finom borhoz jussunk. Induljunk tovább, le a lépcsőn, és a pince nagyobbik termében az egyik kép mögött aranyat találunk. A vörös fényű teremben pedig ha felrobbantjuk a falnál lévő hordót, bejutunk a raktárba. Ezután fel a lépcsőn, és az udvaron használjuk a géppuskát a németek elintézésére. Menjünk az első udvarra, és ki a kétszárnyú kapun.

Part 3: Felvonós utazás

Le a lépcsőn, balra tovább az ajtón, és lent a karral állítsuk helyre az áramellátást. Szálljunk be a felvonóba, és indítsuk el. Mikor az első állmásnál megáll, másszunk először a külső létrán fel, majd a belsőn le. Odabent megtaláljuk a kapcsolót, miután szálljunk vissza a felvonóra. A második állomásnál menjünk be a szemközti ajtón, másszunk fel a létrán, és ugorjunk át a rácsra. Másszunk be a szellőzőnyíláson. Miután elintéztük a németeket, a kinyílt ajtó mögött találkozhatunk Kesslerrel, az összekötőnkkel.

Mission 2: Sötét titok
Part 1: Falu

Kövessük lefelé Kesslert, majd ugorjunk le a borospincébe. Menjünk ki, majd jobbra be az ajtón. Az utolsó ajtónál használjuk a géppuskát a folyosón lévő németek ellen. Menjünk vissza le, és induljunk tovább egyenesen. Kövessük a fickót a házba, tőle egy hangtompítós géppuskát kapunk. A hídnál másszunk le, és kússzunk át alatta. Az egyik házban a könyvespolcról kilóg egy könyv, azt megnyomva a padlón egy titkosajtó nyílik ki. Ezután balra induljunk tovább, és az udvaron ugorjunk fel a korlátra, onnan pedig fel az erkélyre. Elérve a kriptát, mögüle vegyük fel a dinamitot. A kripta bejáratát akár ezzel, akár hosszas rugdosás árán törjük be.

Part 2: A katakombák

A lyuk szélénél várjuk meg a csata eredményét, majd leugorva végezzünk a megmaradtakkal. A leszakadt hidat elérve ugorjunk át, törjük be a falat, és húzzuk meg a kart. Ugorjunk vissza, és itt is húzzuk meg a kart, majd most már essünk le. Fel a csigalépcsőn, majd egyenesen tovább. Miután leestünk és továbbmentünk, az asztalról vegyük fel a naplót. Törjük be a repedt falat, és másszunk fel az omlásnál. Az elágazásnál balra forduljunk, majd csapdába kerülve intézzük el a három zombit, és távolodjunk el minél messzebb a tűztől. Az égő zombi ellen használjuk a távcsöves puskát. Ezután a negyedik sima zombi kriptájában megtaláljuk az ajtó kapcsolóját.

Part 3: A kripta

Fel a lépcsőkön, és a hídnál ismét használjuk a távcsöves puskát az égő zombik ellen. A túloldalon rúgjuk meg a keresztet, mire az beszakítja a padlót. Lemászva egy titkos sírhelyre bukkanhatunk. Nyomjuk meg a falon a jelet, és essünk le a lyukon, majd menjünk tovább jobbra, miután kinyitottuk a rácsot. A nagy teremben el kell intéznünk a zombikat, hogy az ajtó kinyíljon. Abban a teremben, ahol középen egy nagy oszlop van, három csapdát találunk. Elsőként a Szem jelűbe menjünk be, azután a Daru, majd végül a Kígyó jelűbe. Ezután ha felmegyünk az oszloppal, a két oldalról kitörő zombik sírjában kincset találunk. Húzzuk meg a kart, és menjünk be a terembe. Miután elemeltük a kelyhet, el kell intéznünk a két zombit. Ezután menjünk le a beszakadt padlón.

Part 4: A beszennyezett templom

Ügyeljünk a bőrszerkóban lévő nőkre, mert nagyon gyorsak. Felmenve a lépcsőn jobbra a sarokban, és balra a ládák mögött is megbújik egy-egy. Nyissuk ki a rácsokat, mire eljutunk a főhajóba. Itt négy nő is vár ránk, akikkel ha végeztünk, másszunk fel a bal sarokban a létrán. Az erkélyről ugorjunk át jobbra, ahol némi cuccot találunk a kincs mellett. Le a csigalépcsőn, nyissuk ki a rácsot, és ügyeljünk a következő teremben a négy nőre. Rúgjuk szét a deszkákat az ajtón, és menjünk ki. Ezután végleg az enyészetnek kell adnunk az átváltozott Helga von Bulowot. Már akkor kezdjünk gránátokat hajigálni felé, amikor még át sem törte a rácsot. A megidézett szellemeket kerüljük el, miközben csak Bulowval foglalkozzunk. Ha végeztünk vele, akkor már csak meg kell szereznünk a sarki épületből a tört.

Mission 3: A megtorlás fegyverei
Part 1: Tábor az erdőben

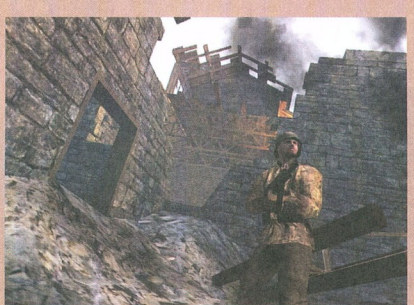
Ezúttal nagyon csendben és óvatosan kell eljárni, mert egyetlen hangos puskadörrenés, és már nyakunkon vannak a németek (és vége a pályának). A házat elérve menjünk át a sekély tavon, és szedjük össze a cuccokat. Induljunk tovább, és a következő háztól jobbra a fal mellett osonjunk el egészen az alagútig. Itt megkerülve a hidat elérjük a második őrtornyot, ahol intézzük el az őrt. Menjünk tovább az alagúton, és jobbra az ajtón nyomás befelé. Másszunk fel a létrán, és jobbra a sziklafal mellett várjuk meg, amíg az őrtoronynál a tiszt elmegy a fák közé. Ekkor csendesen intézzük el először a katonát, majd a tisztet, és vegyük fel a sarokból a fegyvert és a lőszereket. Ezzel a fegyverrel szedjük le a kapuban járkáló, és felette az ablaknál lévő őrt (ne feledjük az itteni őrtoronyban lévőt sem). Közelítsük meg a tábort, és balról menjünk el a fal mellett. A nyitott ablakon másszunk be, vegyük fel a fegyvert, és intézzük el a tisztet. A víztoronyban lévő őrt akkor lőjük le, amikor errefelé néz. Itt a sarokban a ládákról ugorjunk fel a tetőre, menjünk át a vezetéken, és másszunk be a tetőablakon. Robbantsuk fel a hordókat, hogy megszerezzük a kincset. Menjünk ki az előző épület melletti kapun, és intézzük el a ládák között járkáló katonát, valamint balra az épületben a tisztet. Nincs más dolgunk, mint hogy felszálljunk a teherautó platójára anélkül, hogy meglátna a kapuban lévő őr, vagy esetleg lelőnének.

Part 2: Rakétabázis

Szálljunk ki a teherautóból, fel a lépcsőn, és menjünk tovább jobbra. A folyosón jobbra az első ajtónál menjünk be a cuccokért. Továbbmenve várjuk meg a liftet, és menjünk le vele. Kövessük a sínpályát, míg végig nem érünk rajta, és ismét várjuk meg a liftet. Lőjünk bele a tartályba, amivel a fickók foglalkoznak, majd jobbra a lifttől a létrán másszunk fel. Az irányítóteremben nyomjuk meg a piros gombot, hogy felrobbantsuk a rakétát. Induljunk vissza, és az előbb felrobbantott tartálynál az ajtón menjünk tovább. Kövessük a folyosót, és ha a raktárba bemegyünk, heves ellenállásra számíthatunk a folyosó további részén. Át a megrongálódott hídon, és a teremben rúgjuk szét a szemben lévő falon (ahonnan jöttünk) a képet. A közeli asztal alján a sarokban megtaláljuk a titkos rekeszhez való kapcsolót. Menjünk ki az ajtón, és be a másikon, majd fel a lépcsőn. A platform végén törjük szét a rácsot, és másszunk be.

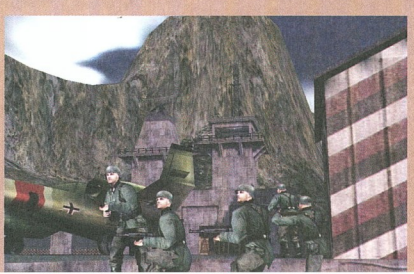
Part 3: Radar leszerelése

Másszunk ki a szellőzőből, át a hídon, és menjünk fel a sarokban lévő géppuskafészekhez. Használjuk az alagútban lévő németek ellen. Ha végeztünk, induljunk tovább az alagútban, az épületeket és környékük tisztítsuk meg, majd tovább a másik alagúton. Fel a lépcsőn, és menjünk be a jobbra lévő ajtón. Rúgjuk szét a rácsot a padlón, és másszunk le. A titkos raktárból kijutva, fel a lépcsőn, és menjünk ki jobbra az ajtón. Balra a rádiószobában két aranyrudat találunk. Menjünk vissza, és tovább a másik jobbra lévő ajtón. Menjünk be balra a radar épületébe, és helyezzünk el egy dinamitot a készülékeknél, majd rohanjunk ki. Miután felrobbant a radar, várjuk meg, amíg kirohannak a németek az ajtón. Menjünk be, le a létrán, és a közelebbi ajtó mellett a padlón toljuk el a panelt, majd tekerjük el a csapot. Most már csak be kell mennünk az ajtón.



Part 4: Légi bázis támadása

Másszunk ki a csőből, menjünk le, és intézzük el a kifutópályán az érkező katonákat.



Jobbra a nagykapu mellett a toronyban tudjuk kinyitni a kaput a kapcsolóval. Továbbmenve ügyeljünk lent a rakétavetősre, fent pedig az orvlövészre. Menjünk be az épületbe a nyitott kapun, és fel a lépcsőkön. A középső ajtón bemenve nyomjuk fel a sárga kart, majd a jobbra lévő (ebből a teremből nézve) teremben a zöldet is nyomjuk fel. Menjünk ki a maradék ajtón, és vigyázzunk az ejtőernyősökre, miközben másszunk fel a létrákon. Fent forgassuk el a kereket, majd másszunk vissza le. Most már nyitva van a lépcső végénél található ajtó, ahol menjünk tovább. Nyissuk ki a gombbal az ajtót, és szálljunk be a repülőbe.

Mission 4: Halálos tervek
Part 1: Kugelstadt

Jobbra a sikátorban induljunk el, miután leszedtük a sarokból a fickót. Következőleg forduljunk balra, fel a lépcsőn, és tisztítsuk meg teljesen az épületet. Mehetünk vissza, és ismét balra tovább. Várjuk meg, amíg a tank szétlövi a tornyot, mert az ottani orvlövész könnyen leszed minket. A barikádtól jobbra induljunk tovább az ajtón, majd kiérve az udvarra szemben a jobboldali ablakon másszunk be. Intézzük el a németeket, akik a mieinkre lőnek, mielőtt a kutatót lelőnék. Vissza az előző barikádhoz, és kövessük a tankot. Mikor szétlőtte az ajtót, menjünk keresztül a házon. Kijutva a romokhoz, az ajtóval szemközti gerendán másszunk fel, jobbra ugorjunk át az oszlopról megmaradt padlóra lőszerért. Lent a sarokban már csak le kell másznunk a csatornanyílásba.

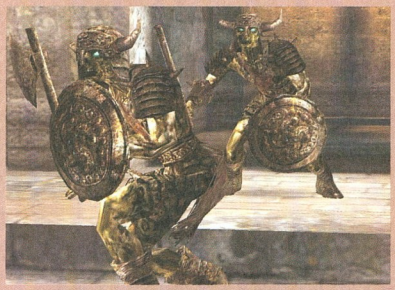
Part 2: Lebombázott gyár

Fel a létrán, rúgjuk szét a rácsot, és csak éppen kinézve távcsövessel szedjük le szemben a németeket. Jobbra induljunk el, majd balra és a sarokban széttörve a rácsot essünk le a csatornába. Az elágazásnál balra menjünk (jobbra életerőhöz juthatunk, de visszafelé egy lángszórós vár), és másszunk fel a létrán.

Szemben a romok között intézzük el a rakétavetőst, majd menjünk be a házba. Az emeleten, miután felrobbantották magukat a németek, ugorjunk át a lyukon, és menjünk ki az ajtón. Ott, ahol a rakétavetős volt, másszunk fel a falra, és ugorjunk át a tetőre. Ebben az épületben vegyük fel az íróasztalról a könyvet, majd a tetőről ugorjunk át a következő romos épületre. Át a gerendán, és az égő ablaknál ugorjunk át a falon. Már csak be kell mennünk az ajtón.

Part 3: A vasútállomás

Menjünk ki az ajtón, és a tetőről mindenkit szedjünk le, akit csak tudunk, majd másszunk le a létrán. A vagonoktól balra a sarokban másszunk fel a létrán, és a tetőről ugorjunk át a vagonokra. A tetőnyíláson másszunk be, és szedjük össze a cuccokat. Kimenve a vagonból jobbra a garázsajtón menjünk be. Innen tovább a kétszárnyú ajtón, majd be a szemközti ajtón, és a kis szobában nyomjuk meg a két gombot. Menjünk vissza, és induljunk el balra a kétszárnyú ajtón keresztül. Ezután balra menjünk be a nyitott ajtón, és annál a saroknál, ahol lent a lefelé vezető rámpa van, ugorjunk át a liftre. Innen balra szedjük össze a cuccokat. Fent a terem végében a panel mögött megtaláljuk az alattunk lévő ajtó nyitógombját. Már csak szálljunk be a liftbe.



Part 4: Titkos fegyverlehetőség

Kiszállva a liftből balra robbantsuk fel a tartályokat. Szereljük fel magunkat, és induljunk tovább. Amikor átértünk a másik nagyterembe, ugorjunk fel a középen lévő ládákra, és onnan pedig a lógó ládára. Fent jobbra induljunk el az ajtón, és intézzük el a három Lopert. Egy még bennmaradt a zárkájában, ezt is engedjük ki, és lőjük szét a cella hátsó falát. Ezután menjünk be a jobboldali ajtón, húzzuk meg a kart, és menjünk vissza oda, ahol ideugrottunk a ládáról. Át a hídon, és amikor eljutottunk abba a terembe, ahol középen víz van, ugorjunk bele. A csövek mögött rúgjuk szét a rácsot, és ússzunk tovább, majd másszunk fel a létrán. Fent a panel mögött tekerjük el a csapot. Menjünk visszább egy ajtóval a vizes teremnél, és balra ugorjunk ismét a vízbe. A plafonon lévő lyukon pedig ússzunk fel. Menjünk tovább a vizes teremnél, míg el nem érjük a tengeralattjárót. A középső ajtón be, fel a lépcsőn, és forduljunk jobbra. A híd másik végénél jobbra ugorjunk le, és lőjük szét az ajtó melletti hordót. Az elágazásnál ismét csak jobbra forduljunk.

Mission 5: Halálfej játszótere
Part 1: Norvégiai jégállomás

Bejutva a táborba a rádiótornyos épület hátsó falánál törjük szét a rácsot, és másszunk be. Ezután az alagútnál menjünk fel, át a csarnokon, és a másik oldalon balra a sziklafal mellett haladjunk. Essünk le az örtoronyba, majd másszunk le a létrán. A kapu melletti kis épületben találjuk meg a kapunyító kapcsolót. A második csarnokban az ajtótól távolabbi sarokban robbantsuk fel a hordókat, és menjünk tovább a falon keletkezett lyukon.

Part 2: X-laborok

A nagy teremből balra induljunk el, tovább az ajtón, és fel a létrán. Tovább az ajtókon, majd az első fenti Loper után másszunk le a sarokban a létrán. Balra az ajtó melletti kapcsolóval kikapcsolhatjuk az ajtó előtti áramot. Induljunk tovább balra vagy jobbra, és a kis teremben ugorjunk be a vízbe. Kövessük az acélajtókat, hogy eljussunk a titkos szobába. Felvéve a cuccokat ugorjunk vissza, és az elágazásnál ússzunk jobbra, majd másszunk fel a létrán. Menjünk vissza a főterembe, és az egyes labor felé vegyük az irányt. Jobbra a kirobbantott ajtón menjünk be, és a laborban az asztalról vegyük fel a könyvet. Vissza az előző létrához, ahonnan jobbra induljunk tovább, majd balra, követve a kék vonalat. Lent a fülkében nyomjuk fel a kart, és intézzük el a két szuper katonát.

Part 3: Szuper katona

Induljunk el a kék vonal mentén, fel a lépcsőn, míg el nem jutunk Halálfej laborjába. Itt meg kell küzdenünk a Szuper katonájával. Jobbra ugorjunk le, és menjünk be az ablak mögé fedezékbe. Nagyhatású fegyverekkel (páncélökök, minigun) innen kinézve intézzük el a hústornyot. Ha elintéztük, induljunk tovább, jobbra fel a lépcsőn, és az irányítóteremből pedig balra, ahol menjünk fel a lifttel.

Mission 6: Visszajelzés
Part 1: Bramburg gát

Jobbra az őrtoronytól a létrán másszunk le, és menjünk be a gát belsejébe. Jobbra a fal melletti tartályokat robbantsuk fel, és menjünk be a szobába. Indítsuk el a liftet úgy, hogy nem szállunk fel rá. Alatta a rácsot törjük szét, és másszunk le a lyukon. Ezután menjünk fel a lifttel, és a gát tetején a másik őrtoronnyal szemben lévő ajtón menjünk be. Fel a lépcsőn, és a szobában a létra segítségével másszunk be a szellőzőbe. Kijutva a szellőzőből fel a lépcsőn, és tovább az ajtókon, míg ki nem jutunk az udvarra. A kaputól balra lévő épületben, az ajtó melletti kapcsolóval nyissuk ki a kaput.

Part 2: Paderborn falu

Induljunk el fel a lépcsőn, és jobbra a házba menjünk be. Az emeleten a nő szobájában az ágy végénél lévő ládát törjük szét, és szedjük össze az aranyat. Menjünk le, és induljunk tovább. A sarok után találunk egy kis ajtót, lőjük le a lakatot, és másszunk be. Kijutva a házból szemben fent az ablakban van egy orvlövész. Menjünk oda, és másszunk fel a csatornavezetéken az ablakba. Induljunk tovább az emelkedő utcán, és balra a hotelba menjünk be. Csendben intézzük el a fickókat az első szobában, majd az emeleten a második likvidálandó generálist. A második emeleti ablakból balra lőjük le az éjjellátó távcsövessel az őrt. Menjünk be azon az ajtón, ami előtt őrködött, és intézzük el a kis szobában Strachet. Kimenve az utca túloldalán menjünk keresztül az átjárón, le a lépcsőn, és menjünk be a borospincébe. Jobbra a két hordónál nyomjuk be a kiálló dugót, így kinyílik a sarokban a titkos járat ajtaja. Az arany felvétele után másszunk fel a létrán, és balra a második ajtón menjünk be, hogy elintézzük a következő generálist. A kandalló melletti ajtón menjünk ki, forduljunk először balra, és a jobboldali lépcsőn menjünk fel. A szobában intézzük el az utolsó generálist, lőjük szét a Hitler-képet, és húzzuk meg a kart, hogy kinyíljon a titkos szoba. Menjünk ki, és elérve a füves részt jobbra a pincébe menjünk le.

Part 3: Chateau Schufstaffel

Menjünk ki a pincéből, át az udvaron, és az ajtóval szembeni gerendán lőjük el a kötelet. Az első nagy teremben lőjük szét a kandalló felett a képet, majd lőjük meg a mögötte lévő kapcsolót. Fussunk a lépcső alatti sarokba, ahol most be tudunk menni az ajtón. Még idelent menjünk be a kápolnába, és vegyük fel a kelyheket. Fel a lépcsőn, és induljunk el jobbra, majd ismét jobbra be az ajtón. Menjünk ki az erkélyre, és a párkányon menjünk át a másik erkélyre. Menjünk ki a szobából, és a folyosón intézzük el von Shurbert. Vissza az erkélyre, és másszunk fel a létrán. A második tetőablakon át essünk le az egyik könyvespolc tetejére. Kijutva a könyvtárból a kandalló mellett húzzuk meg a piszkavasat, hogy a kandalló mögötti terembe jussunk. Ezután le a lépcsőn, és már csak le kell küzdenünk az ellenállást, majd balra távozni az ajtón.

Part 4: Szentségtelen föld

Az udvarról kijutva balra induljunk el. A második dombnál találunk egy romos házat, ahol ügyeljünk a fán lévő orvlövészre. A ház bal oldalán lévő második ablakmaradvány előtt törjük be a padlót, lent csomó arany vár ránk. Induljunk tovább, míg el nem jutunk a nagy térre, ahol két szuper katonát kell elintéznünk. Az oszlopok fedezékéből próbáljunk páncélököllel lőni rájuk. Ha elintéztük őket, essünk le középen a lyukba.

Mission 7: Feltámasztás hadművelet
Part 1: A verem

Törjük szét a rácsot, és menjünk a hídhoz. A jobboldali támasztékon menjünk fel, nézzünk el jobbra, és ugorjunk a lyukhoz a falban. Induljunk tovább, jobbra a lőszerraktárban a lyukon essünk le. A létrán másszunk át, és a balra lévő létrákon pedig másszunk fel. A barikádnál lőjünk bele a hordóba, és az ajtó után jobbra szintén lőjük szét a hordót. Ezután essünk le a leszakadt padlórésznél.

Part 2: Visszatérés a Wolfenstein-kastélyba

Törjük szét a falat. A zombik ellen legjobb a lángszórót használni. Várjuk meg a két fegyveres zombit, és abban a teremben, ahonnan jöttek, húzzuk meg a kart (vegyük fel a kelyheket). Induljunk tovább, és balra az egyik sírban találunk egy aranyrudat. A lépcső alatti rácsot törjük szét, és szedjük össze a cuccokat. Ezután fel a csigalépcsőn, a teraszon át be a másik ajtón, majd le a másik lépcsőn. Az udvarról menjünk be a kétszárnyú ajtón, majd a terem végében fel a lépcsőn. A másik teraszon jobbra a sarokban menjünk fel a gerendán, törjük be a falat, és a lyukon essünk le. Ha felszedtük a cuccokat, akkor az előző sarokban a lyukon essünk le. A jobbra lévő ajtón menjünk be, le a létrán, és a karral nyissuk ki a nagykaput az udvaron. Most már csak ki kell mennünk rajta.

Part 3: Heinrich

Miután jól felszereltük magunkat mindenféle jóval, meg kell küzdenünk Heinrichhel és a kompániájával. Elsőként a zombivá változott nőt intézzük el a minigunnal, majd csak Heinrichre koncentráljunk. A többi zombival ne foglalkozzunk, csak a megidézett szellemek elől fussunk el, de gyorsan.

Crowie

GAME INFO

Fejlesztő:
Gray Matter
Kiadó: Activision

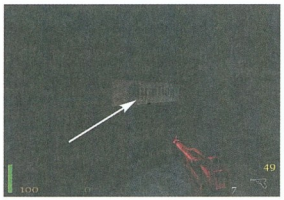
Megjelenés:
2001-November-30
Kategória: Akció

http://www.activision.com/games/wolfenstein

TITKOS HELYEK - TITKOS HELYEK - TITKOS HELYEK

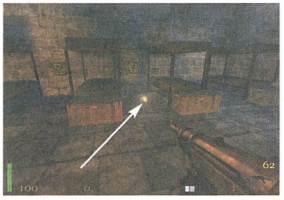
Epizód 1, Szint 1: Menekülés (7 titkos)

Titkos hely 1 Az első torony aljánál, az ajtóval szemben egy fa barikádot találunk, rajta „Munitions" felirattal. Rúgjuk vagy lőjük szét, hogy fel tudjuk venni a lőszert.

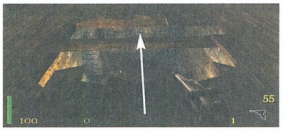


Titkos hely 2 Ugyanabban a toronyban, csak a felső szinten, ahol a távcsövet találjuk. Rúgjuk szét táblát a falon, hogy megtaláljuk az aranyat.

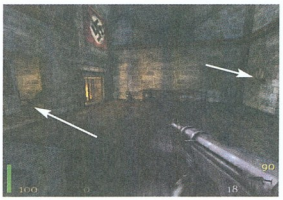
Titkos hely 3 A nagy náci barakkban, ahová az udvarról tudunk bejutni, a padlón rossz a tégla két priccs között.



Titkos hely 4 Miután a szobában elintéztük a tisztet, néhány náci kezd el tüzelni az alattunk lévő folyosóról. A padló leszakad, és mi essünk le. Rúgjuk szét a falat a folyosó végén, mire be tudunk jutni a titkos szobába.

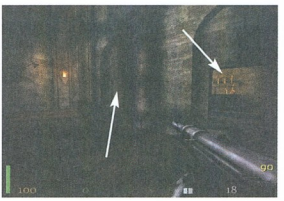


Titkos hely 5 Egy másik kandallós teremben fordítsuk el az ajtó melletti gyertyatartót, így kinyílik a kandalló melletti fal.



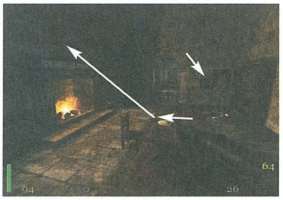
Titkos hely 6 Egy-két ajtóval arrébb egy nagy teremben, néhány náci és egy pár térkép társaságában egy Hitler-kép van a falon. Lőjük meg, hogy megtaláljuk az aranyat (mindig lőjük meg Hitler avagy bárki más képét a falakon!).

Titkos hely 7 A pálya vége felé egy "U" alakú folyosón két egyforma bemélyedés van a falon. A baloldalit nyomjuk meg, mire kinyílik a jobboldali titkosajtó.

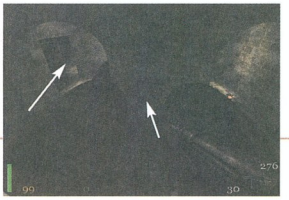


Epizód 1, Szint 2: Kastély Ellátmány (4 titkos)

Titkos hely 1 Ahonnan kezdünk, jobbra menjünk be az ajtón a terembe. Intézzük el a nácikat, és mozgassuk el a képet a falon, hogy használni tudjuk a mögötte lévő kapcsolót. Lőjük szét a kandalló fölötti zászlót, mivel a kapcsoló a mögötte lévő rekeszt nyitotta ki. Helyezzünk egy széket az asztalra olyan közel a kandallóhoz, amennyire csak lehet, és arról ugorjunk oda a rekeszhez.

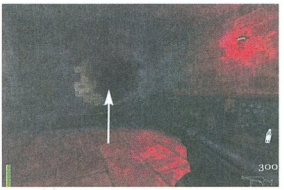


Titkos hely 2 A két őr elintézése után a borpincében menjünk az ajtóhoz közelebb lévő két hordó közé, és nyomjuk meg a kilógó téglát a falban. Ez kinyitja a sarokban lévő borállványt, ahol be tudunk menni egy nagyon értékes borért.



Titkos hely 3 Mikor leértünk az alagsorba, és elintéztük a fickókat, menjünk a nagyobbik szobába. Itt rúgjuk szét a falon a táblát, hogy hozzájussunk az aranyhoz.

Titkos hely 4 Ugyanezen a szinten a vörös fényű teremben robbantsuk fel a fal melletti hordót. A kirobbant falon ezután menjünk be.



ELLENFELEINK

Katona
A náci sereg alappillére szinte kimeríthetetlen, így sokat fogunk találkozni velük. Megjelenésük a környezettől függően sokféle lehet, hordhatnak téli zubbonyokat, illetve különböző egyenruhákat. A katonák eléggyengék, így egy jól célzott fejlövéstől. Általában egyszerű gépfegyverekkel vagy Mauser puskákkal vannak felszerelve. Könnyedén kinyírhatjuk őket, de arra vigyázzunk, hogy ne tereljék el a figyelmünket egy sokkal veszedelmesebb ellenfélről.

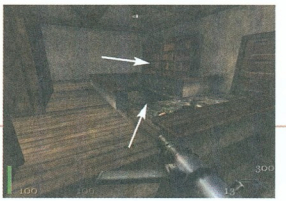
Elit testőr
Ezek a feszülős bőrruhába bújt nőstényördögök sokkal veszélyesebbek, mint ahogy kinéznek, ezért ne ácsorogjunk előttük, míg telipumpálnak ólommal. Az elit őrök magasan képzettek és ügyesen mozognak. Mindig Sten géppisztoly van náluk, és gyakran csapatban dolgoznak, hogy megrövidítsék az életünket. Az elit őrök gyors mozgásúak, cseleznek és elbukfenceznek minden sérülés nélkül, mikor azt hisszük már, hogy földjük kerekedtünk. A legjobb gyorsan végezni velük, vagy egy-két gránátot dobni az útjukba.

Náci tiszt
Az SS sereg tisztjei nem rendelkeznek túl nagy tűzerejű fegyverekkel, így nem jelentenek sok gondot. Általában Luger pisztoly található náluk. Viszont ne bosszantsuk fel őket, mert könnyen egy golyóval a két szemünk között végezhetjük. A legjobb gyorsan elintézni őket, majd folytatni a küldetésünket. Szóval jól nézzünk körbe a német katonák után, ha látunk egy tisztet, mert általában nem járnak egyedül. Néhány küldetésben az ilyen vezetők meggyilkolása a cél.

Epizód 2, Szint 1: Falu (2 titkos) (Az Epizód 1, 3 szintjén nincs titkos)

Titkos hely 1 Mikor egy nagy, nyitott udvarra érünk, keressük meg a sarokban az erkélyt. Ugorjunk oda a korlátot és az oszlopokat használva.

Titkos hely 2 Amikor eljutunk a raktárba, a könyvespolcon nyomjuk meg az egyik könyvet, mire a padlón kinyílik a titkos ajtó.

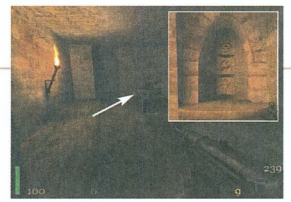


Epizód 2, Szint 2: A katakombák (1 titkos)

Titkos hely 1 Miután leszakadtunk a hídról, a titkos balra található. A kapcsoló az egyik sirkamrában van, ahova a falak berobbantásával jutunk be. Ha megnyomtuk a kapcsolót, semmivel ne foglalkozzunk, csak minél gyorsabban fussunk a titkosajtóhoz, mely a karzat végén lévő festmény mögött van. Jegyezzük fel a jelek sorrendjét a kamrában.

Epizód 2, Szint 3: A kripta (2 titkos)
Titkos hely 1 Az egyik folyosó végén rúgjuk vagy lőjük meg a keresztet, mire az elöl, és beszakítja a padlót. Essünk le a lyukon, és menjünk végig az alagúton, hogy eljussunk a titkos sírhelyre.

Titkos hely 2 Három csapdán kell átjutnunk, hogy az oszlop segítségével feljebb jussunk egy szinttel. Az előző szinten látott jelek szerint járjunk el (abban a sorrendben menjünk be az ajtókon). Ha feljebb jutottunk, két zombi fog ránktámadni a falból. Ha jól csináltuk meg a csapdákat, akkor felszedhetjük az aranyat onnan, ahonnan a zombik kijöttek.

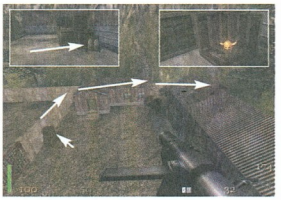


Epizód 2, Szint 4: A Beszennyezett Templom (1 titkos)

Titkos hely 1 A kápolna felső szintjén menjünk ki az erkélyre, és a korlátról ugorjunk át a jobb oldalra.

Epizód 3, Szint 1: Tábor az Erdőben (1 titkos) (Az 5. szinten nincs titkos.)

Titkos hely 1 A nagy táborban van egy épület, ahová nem lehet bemenni. A sarokban a ládákról jussunk fel az L alakú épület tetejére. A két épület között húzódó drótot menjünk át a másik épület tetejére, ahol essünk le a tetőnyíláson. Robbantsuk fel a tartályokat odabent, hogy megtaláljuk a kincset az egyik ládában.

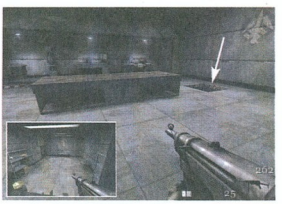


Epizód 3, Szint 2: Rakétabázis (1 titkos)

Titkos hely 1 Miután a híd leszakadt, eljutunk egy terembe, ahol egy bezárt panelt találunk egy tábla mögött. A panelt kinyitó kapcsolót a közeli asztal alatt találjuk, ha jól helyeszkedünk szabad szemmel is megláthatjuk.

Epizód 3, Szint 3: Radar Beszerelés (1 titkos)

Titkos hely 1 A külső terület megtisztítása után eljutunk egy készülékboltba. A padlón találunk egy rácsot, amit rúgjunk szét, és essünk le a szellőzőbe. Az aranyat ezen a szinten a rádiószobában találjuk a tetőszinten, ami itt nem titkos helyen található.



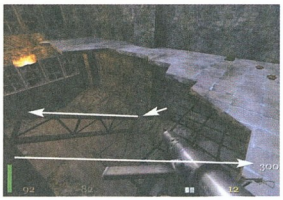
Fekete testőr
Ezek a náci katonák képezik Himmler személyes testőrségének felső rétegét. Szívósak, talpraesettek és veszélyesek. Egyetlen Fekete testőr gyorsan végezhet velünk a távcsöves puskájával, ezért legjobb minél gyorsabban, minél hatásosabb fegyverrel elintézni. Több mint egy esetén pedig már szükségünk van a nehéz fegyverzetre, mint a páncélököl, gránátok és a gépágyú. A Fekete testőrök néha ejtőernyővel érkeznek erősítésként, ilyenkor lőjük le az ejtőernyőjüket, mielőtt földet érnének.

Kutató
Himmler paranormális szervezetének kutatói idejük nagy részét a laborjaikban töltik, olyasmiket „barkácsolnak", amit az emberiség soha nem gondolt volna. Harctéri tapasztalataik nincsenek, és csak egy egyszerű pisztoly található náluk általában, de biztonságuk érdekében ugyanazzal a kitartással harcolnak, mint ahogy a kutatásaikat végzik, ami elég hátborzongató. Csak egyszerűen lőjük le őket, mielőtt túlságosan megnyirbálnák életerőnket.

Munkás / Mérnök
Alkalomadtán találkozunk munkásokkal, mérnökökkel és pilótákkal, akik a náci sereg szolgálatában állnak. Ezek a munkások sem ártatlanok, hisz minden idejüket azzal töltik, hogy fenntartják a német harci gépezetet, és azon dolgoznak, hogy alárendeljék a még szabad világot neki. Sokan közülük hezitálás nélkül előrántják fegyverüket, és azonnal tüzelni kezdenek ránk. Legyünk velük óvatosak, és győződjünk meg arról, mielőtt végeznénk velük, hogy nem mondtak lényeges információt.

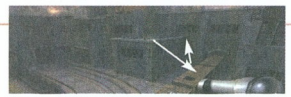
Epizód 4, Szint 1: Kugelstadt (1 titkos) (Az Epizód 3, 4. Szintjén nincs titkos.)

Titkos hely 1 Mielőtt lemennénk a csatornába, nézzünk szét, hogy megtaláljuk a leszakadt tartógerendát. Ezt rámpaként használva menjünk fel, onnan ugorjunk át a megmaradt padlórészre a lőszerért.

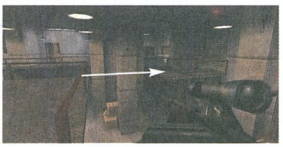


Epizód 4, Szint 3: A Vasútállomás (2 titkos) (Az Epizód 4, 2. Szintjén nincs titkos.)

Titkos hely 1 A vonat melletti épület sarkánál másszunk fel a létrán, onnan pedig ugorjunk át a vagon tetejére. Másszunk be a vagonba.



Titkos hely 2 A raktárban fent másszálva a sarokból a korlátról ugorjunk át a mozgó platformra, onnan pedig menjünk a sarki kis szobába.

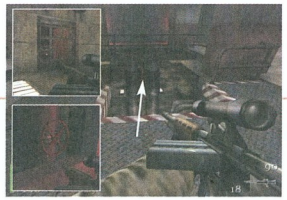


Epizód 4, Szint 4: Titkos Fegyverlehetőség (4 titkos)

Titkos hely 1 Messziről lőjünk bele a fal melletti oxigéntartályokba, hogy kirobbantsuk a falat. Így már be tudunk menni a raktárba.

Titkos hely 2 Miután vége van az elszabadult Loperek által okozott káosznak, egyet még találunk elzárva. A zárkájának hátsó falát lőjük szét, hogy bejussunk a titkos terembe.

Titkos hely 3 A 3. és 4. titkos összeköttetésben van egymással. Mikor elérjük a termet a kúttal (amiben a víz van) középen, a víz alatt törjük be a rácsot a csövek mögött. Ússzunk át, majd fel a létrán, ahol forgassuk el a szelepet.



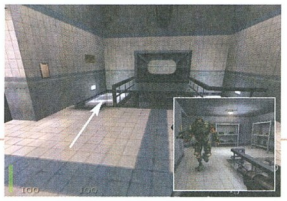
Titkos hely 4 Miután végeztünk a szeleppel a 3. titkos helyen, néhány termet víz önt el. Essünk le, majd jöjjünk fel a következő teremben, hogy hozzájussunk a cuccokhoz.

Epizód 5, Szint 1: Norvégiai Jégállomás (1 titkos)

Titkos hely 1 Miután elérjük az első elkerített részt a tengeralattjáró óta, egy rádiótornyot láthatunk egy épület mellett. Ennek az épületnek a hátsó részénél találunk egy titkos helyet, ha betörjük a szellőzőnyílást.

Epizód 5, Szint 2: X-Laborok (1 titkos)

Titkos hely 1 Ha eljutunk ebbe a terembe, akkor ugorjunk be a vízbe. Hosszú úszás vár ránk, de néha levegőhöz juthatunk. Kövessük az acélajtókat, hogy eljussunk a titkos terembe, ahol ellenfelünk is akad ha nem sietünk.



Epizód 6, Szint 1: Bramburg Gát (1 titkos)

Titkos hely 1 Mikor a gát belsejében vagyunk, aktiváljuk a képen látható liftet, majd gyorsan szálljunk le róla. Törjük be az alatta lévő rácsot, majd másszunk be a lyukon.

Epizód 6, Szint 2: Paderborn Falu (5 titkos)

Titkos hely 1 Miután megöltük a kis édest, az ágy végénél lévő ládából megszerezhetjük az aranyat, esetleg a nő fehérneműit is.

ELLENFELEINK

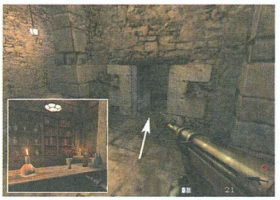
Zombi
A nácik beavatkozása az élőholtak világába, és a fekete mágia rituálei felzavarták a holtakat. A zombik ugyanúgy megtámadják a náci katonákat, mint minket, így ha a lehetőség adott, akor hagyjuk őket harcolni először. A zombik azután is felkelnek, miután lelőttük őket, így akkor is lőjünk beléjük, amikor már elterültek, míg szét nem robbannak. Ugyanakkor legyünk óvatosak a fantomkoponyákkal, amiket a zombik kibocsájtanak magukból. Ezek még akár a sarok után is követnek minket. A tűz nagyon hatékony a zombik ellen.

Zombi Lovag
A zombi lovagok hasonlóak a többi zombihoz, de ők el vannak látva pajzzsal és vágófegyverrel - karddal vagy baltával. Ügyeljünk rájuk, amikor megszórjuk őket géppuskatűzzel, habár ök nem kelnek fel, miután lelőttük őket.

A zombi lovagok el tudnak bújni a pajzsaik mögé, és ilyenkor visszapattan ránk az általunk kilőtt golyó. Egyaránt tüzelhetünk védtelen lábukra, illetve várjuk meg, amíg felénk csapnak a fegyverükkel, mert ilyenkor elvesztik a védelmüket a testük felett. Mikor esélyünk van rá, sorozzuk meg őket.

Tűz Zombi
Mágikus tűz borítja testét, és képes nagy csóvában tüzet okádni ránk, ezért a tűz zombi nagyon veszélyes ellenfél. Egyszer találkozunk vele főnökként az első kriptabeli pálya végén, utána pedig a következőn néhány kisebbel. Tartsuk meg a távolságot tőlük, miközben gránátokat hajigálunk rájuk, illetve megszórjuk őket géppuskatűzzel. Bármit tegyünk, csak sarokba ne húzódjunk vissza, mert akkor kétszersült lesz belőlünk. A gránátok és a dinamitcsapdák nagyon hatásosak a tűz zombik ellen.

Titkos hely 2 Az L alakú folyosón, ami az első és a következő utcarész között húzódik, egy kicsi, zárt ajtót találunk. Lőjük le a lakatot (csendben), hogy bejussunk a titkos hátsó helyiségbe.



Titkos hely 3 Mikor kijövünk az előző titkos hely épületéből, fent egy orvlövészt láthatunk. Feljuthatunk hozzá a falon lévő esőcsatornán felmászva, de persze előbb némítsuk el.

Titkos hely 4 Amikor kinyitjuk az egyik ház ajtaját, lőjük le az asztalnál levő célpontot és lőjük meg mögötte a falon levő képet. Ekkor láthatóvá válik a kapcsoló, ami a szemben lévő falon nyít egy ajtót.

Titkos hely 5 Egy másik borpincés trükk. A sarokban lévő hordó dugóját csavarjuk el, mire a hordó melletti fal kinyílik.

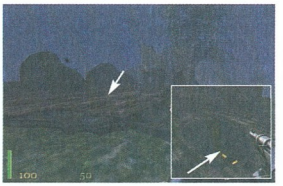
Epizód 6, Szint 3: Chateau Schuftaffel (2 titkos)

Titkos hely 1 Az első kék szobában két nácit és egy kandallót találunk. Lőjük szét a Hitler-képet a kandalló felett, majd lőjük meg még egyszer az alatta lévő náci logót. Ez kinyitja a nagy lépcső oldalánál található ajtót.

Titkos hely 2 A könyvtár kandallójában használjuk a piszkavasat, mire kinyílik a kandalló mögött megbúvó terem.

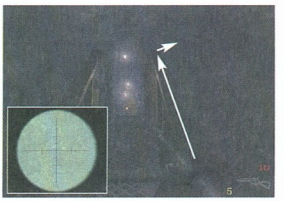
Epizód 6, Szint 4: Szentségtelen Föld (1 titkos)

Titkos hely 1 Mikor kijutunk az udvarról, induljunk el balra, és kövessük az utat. Ekkor észrevehetünk egy lerombolt épületet a temető mellett, ami nem több mint padló és alap. A padlót szét lehet törni, ahol egy csomó aranyhoz juthatunk.

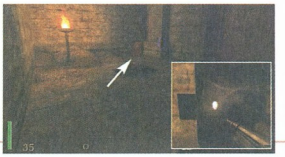


Epizód 7, Szint 1: A verem (2 titkos)

Titkos hely 1 Mikor eljutunk a fémhídhoz, másszunk fel a jobb oldalán. Mikor felértünk, használjuk az éjjeli távcsöves puskát, hogy meglássuk a kis barlangot, ahová beugorhatunk.

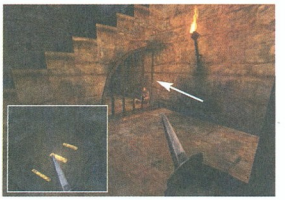


Titkos hely 2 Mielőtt leesnénk a beszakadt padlón a romoknál, robbantsuk fel a hordót a fal mellett, hogy megszerezzük a kristálykoponyát.

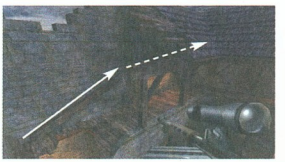


Epizód 7, Szint 2: Visszatérés a Wolfenstein kastélyba (2 titkos)

Titkos hely 1 Az egyik lépcső alatt egy csontvázat találunk a rácsok mögött. Törjük szét a rácsokat, és menjünk be.



Titkos hely 2 Az udvaron észrevehetjük a leszakadt emeletet. Másszunk fel a fal melletti gerendán, és törjük be a falat, majd essünk le a lyukon.



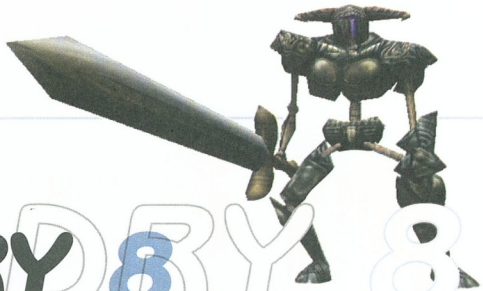
ELLENFELEINK

Loper
Ezek a félbevágott szörnyetegek a legveszedelmesebb ellenfelek között vannak, amikkel találkozhatunk. Rettentően gyorsan mozognak, illetve nagy távolságokat képesek „ugrani", hogy nekünk csapódjanak és alávessenek a félelmetes áramos támadásuknak. Szerencsére a Loperek mindent megtámadnak, amit látnak, így a közeli náci katonák után is mennek. Jegyezzük meg, hogy a Loperek támadása akkor is hatásos, ha felettük vagyunk egy rácson vagy ládán, ezért legyünk nagyon óvatosak.

Szuper Katona Prototípus
A szuper katonák talán a legveszélyesebb ellenfelek a főnökökön kívül, amikkel találkozhatunk. Ezek az ormótlan kibernetikus szörnyetegek könnyedén kilyuggatnak a gépágyújukkal vagy felrobbantanak minket a jobb kezükbe épített rakétavetővel.

A legkönnyebben úgy vehetjük fel velük a versenyt, ha tartjuk a megfelelő távolságot, elővesszük a legnagyobb fegyverünket - mint a páncélökől - és megsorozzuk vele, mivel a cselezés nincs ennek a lénynek a szótárában.

Szuper Katona
Halálfej csavart kiséletének csúcsa, a Szuper Katona elég rossz hírt jelent számunkra. Testét vastag páncéllemezek védik, amit először le kell robbantani róla, hogy a sérülékeny húst megtaláljuk alatta. Miközben megpróbáljuk meghámozni, mint egy gyümölcsöt, ő rakétákkal, gépágyúval és beépített áramfegyverrel vág vissza. Maradjunk távol tőle, és a környezetet használjuk fedezékként, hogy túléljük a találkozást egyik rémálmunkkal.



WIZARDRY 8

A számítógépes szerepjátékok terén az elmúlt év utolsó nagy dobásának a Wizardry 8 (a nagy hírű (és sikerű) 7. rész közel 9 év után fölbukkant, várva várt utódja) bizonyult. Elöljáróban szeretném leszögezni, hogy azok, akik ellenségei a hosszas, időigényes harcokat fölvonultató CRPG-knek, kétszer is fontolják meg, mielőtt belevágnának a nagybetűs kalandokba, hiszen a rengeteg érdekesség (aprócseprő küldetések, NPC-k, tárgyak, labirintusok, satöbbik) mellett nem elhanyagolható az a tény sem, hogy a játék végigvitele alatt, normál fokozaton – saját példámból kiindulva – körülbelül 2500 lényt kell örök álomba ringatnunk.

Karaktergenerálás

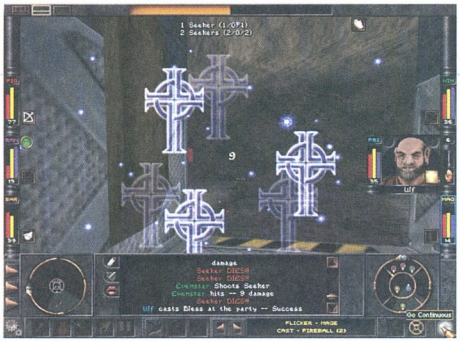
Az online súgó meglehetősen részletesen tárgyalja ezt a részt, viszont számos dolgot elhallgat, illetve egyszerűen nem modellezi le, hogy mennyire lehet hasznos vagy sem egy adott osztály/faj csapatunkba való integrálása, és arról is elfelejtettek minket tájékoztatni – legalábbis online súgóilag –, hogy akkor milyen arányban is kéne dögös hatosunkba harcos/mágiahasználó humanoidokat választanunk. Igen, egy szextettet fogunk alkotni, bár hallottam olyan (vagy túlzott bátorságukat vakmerőségbe fojtó, vagy gyönge elméjüknek engedő) emberekről, akik képesek voltak 1, azaz egy karakterrel nekivágni Dominus (a Wiz8 világa) meghódításának. Aki „szólózni" kíván, annak most szólok, hogy lesz egy pont, amikor erre könnyen ráfázhatunk, akármennyire is kioptimalizálgattuk hősünket.

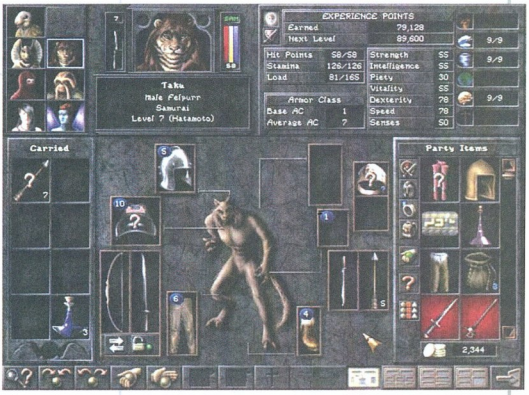
Az osztályokkal kezdeném, ezek fontosabbak, mint a fajok megválasztása, ráadásul könnyebben átláthatóvá is tehetők, ha rendelkezünk némi tudással az ókori (78-89-es) RPG-k korából ránk hagyományozott örökségről. A tipikus alapfelállás (harcos, pap, tolvaj, mágus), a klasszikus vonósnégyes hangszerelhető át, kiegészítve két kísérő zenésszel. A „harcos" kategória alá sorolható a névadón kívül a lord, a valkűr, a vándor (ranger) és a szamuráj, papnak nevezhetjük a sima priesten kívül a bishopot (püspök) és a szerzetest (monk), tolvaj a sima rouge, a ninja és a bárd, varázsló a wizard, az alkimista és a pszionicista, az egyéb kategóriát képviseli az ezermester (gadgeteer). Fontos megjegyezni, hogy az első, egyben legfontosabb felvehető NPC-nk valkűr lesz, bár bizonyos helyekre nem tart velünk. (Ebből persze nem következik, hogy ne indítsunk magunk is hasonló karaktert.) A nem tiszta varázsló Főosztályú karakterek négy szinttel később kapják meg az adott varázslatszinteket, tehát pl. 1 szint helyett 5. szinten tanulhatják az első mágiájukat. A Wizardry 7. részének nagy előnye volt az osztályok (itt amúgy foglalkozásoknak nevezik őket) közötti átjárhatóság, azok könnyed váltása, mostanra azonban ez jócskán megnehezedett, ha pl. egy 5. szintű harcosból lordot csinálunk, akkor új foglalkozásában 1. szintű lesz, ám a következő szint eléréséhél a program figyelembe veszi (azaz összeadja) a meglévőket, s ez alapján „mond" szükséges tapasztalati pont értéket. (Esetünkben 5+1 szintünk van, tehát a 7. szintnek megfelelő XP gyűjtendő össze.) Talán nem is kell hangsúlyoznom, hogy ezzel foglalkozásváltogató kedvünket sikerült minimálisra csökkenteniük a készítőknek. Lássuk először, milyen főértékek jellemeznek egy karaktert:

Strength: erő, magáért beszél, minél nagyobb, annál nagyobbat sebzünk, illetve a teherbírásunk is nő. Ha csupa gyenge embert alkotunk, akkor a parti összteherbírása is alacsony lesz, a terhelt karakterek pedig jelentősen rosszabbul teljesítenek.
Vitality: az életerőpontokért (hit points), a kitartásunk (stamina) egy részéért felelős, illetve a testünkre ható ellenállásokban játszik szerepet.
Piety: állhatatosság, a papi (divine) könyvekből varázslóknak varázspontot jelent, illetve a staminát is növeli.
Intelligence: iq, minden nem-papi mágiát tanuló egyénnek fontos.
Dexterity: ügyesség, a fegyverek forgatásához, illetve távfegyverekhez, valamint a védekezéshez (AC) szükségeltetik.
Speed: gyorsaság, a harci kezdeményezésünkhöz fontos.
Senses: érzékek, a kezdeményezéshez, pszionicistának a varázsláshoz fontos, illetve a kritikus ütésekhez – ezek egy adott ellenfél azonnali halálához vezetnek – is kell.

Szakértelmek:

Általában egy közelharci és egy távolsági fegyvertípust érdemes fejleszteni, varázslóknál a varázslista alapján kioptimalizálhatjuk, hogy





mely szférákra érdemes pontokat költeni. Ezeknek az osztályoknak igen fontos, hogy az alapszakértelem (pl. wizardry) mindig megkapja a maga 3 pontját. A szakértelmek a használattól is fejlődnek, 75 felett csak attól, de max. 125-ig pumpálhatjuk (hiába a sok csodás varázstárgy…), és újakat kaphatunk, ha egy-egy főértékünk eléri a 100-at. (Lásd lejjebb.) Mythology szakértelmünket a szörnylista miatt nem érdemes fejleszteni (ráadásul ez a békés lények látványától is nő), az artifacts skillt gadgeteerünknek vagy 1 más emberünknek fejlesszük. (A tárgyak azonosításához szükséges, illetve pálcák, botok igénylik mint szakértelmet a támadáshoz.)

100-as főértékek szakértelmei (ezt a bekezdést ugorja át mindenki, aki maga akarja fölfedezni ezeket):
STR, Power Strike: ha bejön, az adott csapásunk ereje átütőbb lesz (nagyobb sebzés).
INT, Power Cast: ha bejön, fokozott hatással jön létre adott mágiánk.
PIE, Iron Will: plusz mentő akaratunkból kifolyólag.
VIT, Iron Skin: sebzésfelfogás, mágikus csapásokra nem vonatkozik.
DEX, Reflextion: +AC.
SPD, Snake Speed: javul a kezdeményezésünk.
SNS, Eagle Eye: távfegyverrel könnyebben találunk és sebzünk.

Jöhetnek a foglalkozások, némi magyarázattal:

Fighter: talán a legtutibb karakterosztály, főleg kezdőknek. Specialitása a berserker (őrjöngő) támadás, mellyel duplán sebez (bár gyakrabban üt mellé). Ajánlott a kard és pajzs szakértelmeket fejleszteni, főértékeiből az erőt, a gyorsaságot és a vitalitást. Magas szinten az állhatatosság (piety) is kelleni fog neki, különben hamar kifogy belőle a szufla (a stamina), és elájul. Ajánlott fajok: törpe, gyíkember, dracon, (mook).

Lord: a klasszikus lovag, csak itt lordnak hívják, no meg az sem tipikus, hogy mestere a kétkezes harcnak. Ötödik szinttől a papi varázskönyvből tanulhat mágiákat, de csakúgy, mint az összes, nem „tiszta" (azaz több dologhoz is értő) osztály, egy idő után jóval nehezebben lépi a szintet, mint az egyetlen foglalkozásra specializálódó társai. Ajánlott fajok: törpe, dracon.

Valkyrie: véleményem szerint a második legjobb harcos beállítottságú osztály, a szálfegyverek mestere. Erős páncélzattal látható el, később papi mágiákhoz lesz hozzáférése, és a halál kijátszása (cheat death) képességgel az elején igen életképesnek bizonyulhat. (Ha nulla életpont alá kerülne, jó eséllyel mindössze elájul és maximum életpont közelébe gyógyul.) Csak női karakter lehet valkűr. Ajánlott osztályok: ember, törpe, dracon és rawulf.

Ranger: a vándor automatikusan keres (nem kell bekapcsolni az időigényesebb keresés opciót, amit futás közben ráadásul nem is használhatunk), képes távolsági fegyverrel kritikus ütés bevitelére. Magasabb szinten az alkimisták könyvét használva tanul mágiákat. Ajánlott fajok: gnóm, hobbit, törpe, mook (és ember).

Samurai: a keleti foglalkozások harcosabb változata, villámgyorsan támad, üthet kritikust, csak éppen a sebzése elég alacsony, ha mondjuk a sima harcoshoz viszonyítjuk. Aki viszont megtanul bánni vele, az esetleg annál erősebbé is teheti. Ha egy második végigjátszáshoz készülünk, akkor könnyen megtápolhatjuk úgy, hogy tudunk egy-két fegyver föllelhetőségéről, célirányosan fejlesztjük, stb. Ötödik szinttől a varázsló könyvéből igyekszik valami hasznosat elmondani. Ajánlott fajok: dracon, ember, hobbit (és felpurrs).

Priest: a pap egy kétoldalú érme, hiszen a klasszikus AD&D-ben is valamelyest harcra szánták, emellett mágiájával általában a csapat támogatója, háttérmunkása szerepben szokott munkálkodni. Nekem volt, és a VÉGÉRE megérte, hogy indítottam. A törpe és rawulf papok magasan a legjobbak.

Monk: harcművész+pszionicista (5. szinttől), egy NPC személyében tisztelhettem ilyen foglalkozású karaktert. Ha nincs pszionicistánk, akkor kellhet, de szerintem az az osztály van olyan jó, hogy ne egy monk töltse be a helyét. Szóval, ha harcművész, akkor inkább szamuráj vagy nindzsa. Javasolt: elf, faerie (tündér), gyíkember.

Bishop: az összes mágiaiskolához ért, éppen ezért kezdők is indíthatják bátran, mert igaz, hogy lassan fejlődik, de mindenféle szférára pakolgathatjuk a pontokat, úgyis lesz könyv, amiből igéket szerezhetünk hozzá. Javasolt: elf, faerie, (és ember).

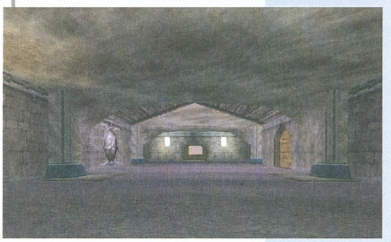
Wizard: a varázsló a támadó mágiák mestere, a tűz és víz iskolák számára nyújtanak a legtöbbet, a mentál szférából megkapja a röntgenlátást, az isteniből az elementálidézést. Kimagaslóak a tündér, az elf és a gnóm mágusok.

Psionicist: soha nem bántam meg, hogy pszionicistát indítottam, a mentális támadások mestere ugyanis bír a nekem leginkább tetsző insanity (őrület) varázslattal, de egyéb támadó igéi is kiválóak, ráadásul a tűz iskolából származó egyedi furmányaiból nem csak ő, de az egész csapat is remekül profitálhat. Javasolt: mook, tündér (és gnóm), de az ember pszionicistám is remek volt.

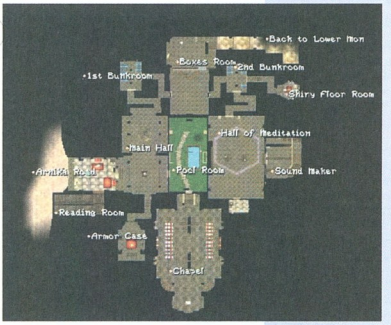
Alchemist: az alkimista a tüzes dolgok szakértője, emellett az anyagilag jól jövedelmező varázsital-készítés tudományának tudója. Sajnos olyannyira sok italt találtam a játék folyamán, hogy sohasem kívántam, hogy még én is tudjak gyártani. (Kb. 1-5%-át fogyasztottam el a potion-öknek…) A varázslón kívül viszont ő az egyetlen, aki elementált tud idézni. Ajánlott fajok: tündér, elf, gnóm.

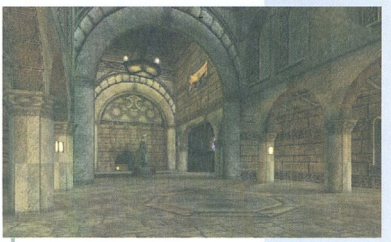
Rogue: tolvaj, aki zárat nyít, lopdos. Amíg az újabb patch-ek nem jöttek ki, addig a tolvaj a Kánaánt jelentette, magas pickpocketinggel ugyanis gátlástalanul lenyúlhattunk vele mindent. Hátbaszúrása miatt harcban is erős lehet, de összességében nem éri meg indítani,

Lower Monastery



Upper Monastery





jómagam pl. egy 28%-os zárnyitással bíró nindzsával+knock-knock varázslattal végigvittem a játékot. Ajánlott: hobbit, felpurr, tündér.

Ninja: tolvaj és harcos, sajnos mindkettőből elég gyenge kivitelben. Később az alkimista könyvét használja trükközésre, de igazából olyan csapatokban van haszna, ahol nem kell folyton elöl lennie, inkább oldalsó pozícióban húzódik meg, ahonnan a távolsági kritikusait is beviheti, illetve közelharci képességeit is próbára teheti időnként. Már az elején döntsük el, hogy pusztakezes harcművészt (martial arts) vagy kardforgatót nevelünk belőle. Ha nuncsaku-mániások vagyunk, akkor a mace szakértelmét is fejlesztgessük, de e keleti fegyver olyan későn szerezhető meg, hogy ezt a változatot nem nagyon javasolnám. Ajánlott: hobbit, felpurr, ember.

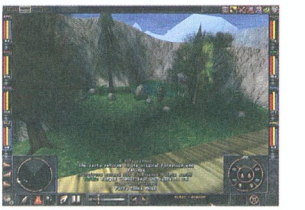
Bard: hangszerekkel varázsol, azaz nem kell manapont neki, viszont a szintje és a zene szakértelme számít. Ha viszont nincsen a csapatban, eladhatók a talált hangkeltő eszközök, méghozzá igen jó áron! Ajánlott fajok: hobbit, ember és felpurr.

Gadgeteer: staminából varázsol, ha lehet egyáltalán így nevezni a technológia legfőbb követének természetfölötti hatásokat kiváltó cselekedeteit. Megfelelő, csakis gadgeteerek által használt, különféle komponensekből összerakható tárgyai a bárdhoz hasonlóan működnek (árban is a zeneszerszámok szintje körül mozognak). Más kérdés, hogy elég nehéz összegyűjteni a megfelelő, „merge"-ölendő alkotóelemeket. Ajánlott fajok: mook, hobbit.

A nekünk tetsző csapat összeállítása (a hangokat, neveket, portrékat a játék során bármikor megváltoztathatjuk, egyes eseményekre adott vicces beszólásokon így többféle egyéniség tolmácsolásában is szórakozhatunk) után vágjunk bele Dominus megmentésébe. (Ha a 7-ből importálunk csapatot, akkor Mount Gigasen, az umpanik táborában indulunk, és sorozatosan lépkedni fogjuk az első szinteket…) Én ezt egy gyíkember harcos, ember valkűr, törpe pap, felpurr nindzsa, elf varázslónő és egy ember pszionicista társaságában követtem el…

Az intróból megtudjuk, hogy három nagyhatalmú tárgy után kutatunk, ezek az Astral Dominae, a Chaos Moliri és a Destinae Dominus. Az AD-t a 7. rész végén az akkori és egyben mostani főgonosz, a Dark Savant (Sötét Tudós) nyúlta le, a Chaos Moliri a mookok bolygójába csapódott, így most náluk van, míg a DD-t a tőlünk nem messze fekvő Arnika városában őrizték egy ideig, amíg valaki el nem lopta onnan. Egy mook bérel föl minket, hogy kísérjük el Dominusra, amolyan testőrféleségként. Utunkat keresztezi a Dark Savant, és hajónkat félig-meddig megsemmisítő találat éri. Lezuhanunk, mookunk meghal, mi pedig egy homokos tengerparton találjuk magunkat, ami közvetlenül egy sötét épület tőszomszédságában honol. Itt kezdődik maga a játék, a parton lévő rákok fegyverrel történő szemrevételezését követően lépjünk be a sötét építménybe (kolostorba). Előre szólok, hogy bár nagyjából egy célért küzdünk, de azt sokféleképpen elérhetjük, főképp a helyszínek sorrendjét tekintve, azaz pl. A B C D helyett A D C B sorrendben is részesei lehetünk egy vagy több eseménysorozatnak. Ezért ha leírásomban esetenként „ugorj az xy fejezethez" felszólítás lesz olvasható, az mindenképpen megszívlelendő, hacsak nem akarjuk a TELJES játékot megismerni úgy, hogy valójában csak a kétharmadát/háromnegyedét láttuk mi magunk.

Lower Monastery
Szóval a kolostor. (Odakinn van egy láda, ezt még nyitogassuk ki, mielőtt itt elkezdenénk bolyongani.) A különféle slime-októl hemzsegő monasteryben legfőbb feladatunk lesz a felső szintre jutás, illetve onnan a friss levegőt árasztó külvilág meglelése. Egyéb kategóriájú tennivalónk azért akad, javasolt körbejárni mindent, a szobákban, termekben a keresés üzemmód bekapcsolásával (search mode). A kezdeti teremben egy zárt rácsot látunk, ezt csak később nyithatjuk ki, az egész térképet megkerülve, a nyugati (automapon) sötétbarna folyosókon keresztül, áthaladva egy zöld falú termen (erősebb lények nyüzsögnek itt), délre fordulva, majd a skeleton teremnél északra. (Itt folytatódik keletre a barna folyosó, de mi inkább észak felé tendáljunk. Bár a keleti cellákban nyugodtan tudunk pihenni, ha esetleg leverték eddigre a csapatunkat.) Még idejekorán szólok, hogy a szintlépésekkor jól fontoljuk meg, hogy mit mire teszünk, mert most még úgy tűnik, hogy végtelenül egyszerű lesz a dolog – félóránként szintlépés, hasonlók –, de ez nem így van; eleinte lépkedünk szélvész sebességgel, később (úgy 7-8. szinttől kezdve) viszont keservesen meg kell szenvednünk majd, hogy elégséges mennyiségű tapasztalati pontot gyűjtsünk össze. Arra se nagyon alapozzunk, hogy pár szinttel erősebben visszatérünk, mert a program nagyjából velünk arányosan megerősíti a szörnyetegeket, avagy erősebb alfajok generálódnak, hogy borsot törjenek az orrunk alá. Nos, északon, a Disc Roomból nyíló, elnyújtott ötszög alakú Healing Roomban egyetlen ízben fölgyógyíthatjuk a vízzel sebesültjeinket, vagy kissé nyugatabbra a Grate Roomban kinyithatjuk a rácsot, illetve az ehhez vezető folyosóval párhuzamosan, keletre is fut egy alagút (ez a megnevezés tkp. derogál az eddigiekhez képest szebb küllemmel rendelkező útnak), mely egyrészt északon egy Safe Room nevű szobában végződik, másrészt keletre leágazások visznek a Bridge Roomba (egy hídon át), ahonnan közvetve első NPC kereskedőnkhöz, Burzhoz érkezhetünk meg. A Safe Roomról még annyit, hogy a széfben rejtező kincs nyitja az a kulcs, mely a csontvázszobros teremben a szoborra kattintással szerezhető meg. (Vigyázat, ha pontosan a kőhölgy előtt állunk, akkor alattunk nyílik meg egy mélybe vivő csapóajtó!) A kincs finom portéka, de semmi különös (feltámasztó por, ilyesmi), szóval nem létkérdés a lenyúlása. A keleti hídon túl lent is begyűjthetünk némi cuccost, a piros gombot megnyomva pedig leereszkedhetünk, és megkereshetjük Burzot. Errefelé (keleten) láthatunk egy nagy (és persze zárt) ajtót, amihez olyan speciális kulcsra lesz szükségünk, ami nem a kolostorban terem. Azért jegyezzük meg a helyet… Burzzal beszélgessünk el, olyan témákat vessünk fel, mint Dark Savant, Arnika, Monastery, szóval úgy nagyjából mindent, ami az eszünkbe jut, hiszen itt még roppant kevés információval rendelkezünk. Ő egyébként egy trynnie, akik



Tryntonban élnek, és általában mindenki enyveskezű kis fickóknak tartja őket. Nem is cáfol rá, elismeri, hogy Arnikából, a közeli városból „szerzi" holmijait. Ha meguntuk őt vagy egyáltalán az egész alsó kolostort, akkor a Disc Room névre hallgató, egyébként központi elhelyezkedésű teremből nyugatra távozzunk, a fölfelé vezető úton…

Upper Monastery

A térkép északkeleti csücskébe érkezünk, egy csomó láda barnás tekintete méreget minket; ne döljünk be nekik, a terem az eddigi legkeményebb, orgyilkos patkányokkal teleszórt csatát tartogatja számunkra. Ha időben visszafutunk a folyosóra, ahonnan kiléptünk, akkor lekorlátozzuk az általuk támadható felületeinket, ergo nem fogják a hátsó, gyengébb embereinket kettéharapdálni. A ládás szobától délre nyugati és keleti kijáratot is találunk. Induljunk nyugatra, és némi tekergés (meg egy apró szoba), majd a Main Hallon keresztül délre vándorlás után nyugati irányba elhagyhatjuk a komor helyet. Ne tegyük még, inkább a Main Hall déli részén (ez ilyen kétrészes hall…) induljunk el keletre, ekkor minden bizonnyal szép, zöld és kék árnyalatokban fürdőző, medencés termet pillantunk meg. Az ebből dél felé nyíló templomocska lakói üzenetet intéznek hozzánk. A második a lényegtelenebb: a Sötét Tudós követe közli, hogy ura Arnikába egy óriási bombát telepített, és ha nem akarjuk, hogy használja is azt, akkor jobb lesz, ha meghúzzuk magunkat; az első tolmácsolója Aletheides, a Kozmikus Urak (Cosmic Lords) hírnévője. Segítségüket kéri, föleg a Dark Savant ellen, plusz regél néhány mondatot a világ teremtőiről, meg arról, hogy a három csodás tárgy (az AD, a CM és a DD) együttes birtoklója a megfelelő helyen (Cosmic Circle) isteni hatalomra tehet szert. Több sem kell hatalomra és tudásra szomjazó lelkünknek, máris felvidulva távozhatunk, és a Main Hall déli részéből délre nyíló páncélos termet mindjárt jobb kedvvel szemrevételezhetjük. Persze csak addig, amíg rá nem jövünk, hogy a páncél egy törhetetlen (?) üvegburából eregeti torz mosolyát felénk. De rajtunk nem fog ki, elsőként lépjünk egy cseppet északra, majd nyugatra, olymódon, hogy lássuk a kolostor kijáratot (lemenő nap és egyéb romantikus jelenetek), és keressük fel a déli szobácskát (reading room). Itt egy láda egy vaskulcsot (iron key) tartalmaz, ez jó szolgálatot tehet még nekünk. Szaladjunk vissza a kezdetekkor megcsodált dobozos terembe, melyből ugye keletre is távozhatunk (na nem a Lower Monastery-be!), ahonnan délre fordulva a meditációs teremre (Hall of Meditation) bukkanunk. Ennek a déli részében egy apró szobácska árválkodik, benne egy mikrohullámú sütővel, amit a kapcsolójának maximális állapotba kapcsolásával meg is rongálhatunk (jutalmunk egy microwave chip), vagy fordulhatunk a keleti ajtóhoz is, ezt iron key-ünk hathatós segítségével nyílásra is bírhatjuk. Odabenn egy fura kapcsolót figyelhetünk meg, ami a fölöttünk a plafonon levő harangokat irányító szerkezet. (Stílszerűen denevérek őrzik.) A „maximum" állás itt is nyerőnek tűnik, hiszen így elindítva a masinát elemi erejű hanghullámot generálunk, ami végez minden üveggel, amit a kolostor e szintjén elhelyeztek. Immáron megszerezhető a páncél, és a reading roomból az üveg mögötti tárgyak is elérhetők. Tegyük itt el a fellowship passt, mely arra hivatott, hogy igazolja, birtokosa a testvériség (brotherhood, a kolostor tulajai és design-felelősei) jó és megbízható barátja. Dolgunk végeztével hagyjuk magunk mögött a rideg falakat, jöllehet ott motoszkálhat tudatunk mélyén, hogy bizony ide még egyszer lehet, hogy vissza kell térnünk…

Arnika Road

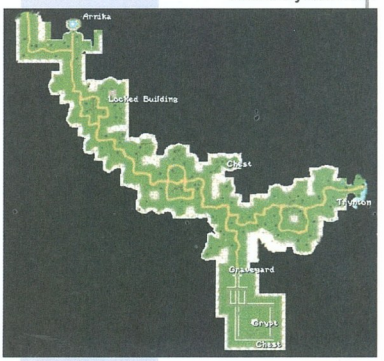
A hűvös egyházi létesítmény után a legalábbis kinézetre sivatagi forróság honának tűnő Arnika Roadra lépünk, ahol szenvedélyes partiölő rákok és a higardi nép (ők különben emberek, „higardi" a nemzetiségük) aljának legjobbikai próbálnak eltéríteni minket első városunk meglátogatásától. Alacsony szintű gyülekezetünknek gyakorta nagy segítség a SHIFT+előre nevű, egyébként futásra szolgáló billentyűkombináció, mindenestre szaladgálás közben vegyük figyelembe, hogy a véletlenszerűen kidobott lények mellett bizonyos pontokra konkrét útközeteket is elhelyeztek gondos programozói kezek (magyarul a harc alól nem bújhatunk örökké el), így akit folyton lecsapdosnak, az egy kicsit még térjen vissza a slime-ok varázslatos világába. A felkészültek tartsanak nyugatra (még a sivatagos részen, délre egy leágazás kincsesládához – és őrzőihez – vezet), míg üde, zöld terepre nem érünk. Itt hamarosan egy T alakú elágazásnál balra (avagy délre) fordulva indulhatunk Arnika irányába. Útközben, még fordulgatásunk előtt megfigyelhetünk egy furcsa, totálisan zárt épületet. A furcsa jelző használatát az indokolja, hogy a program még annyi esélyt sem ad nekünk a kinyitására, hogy „csak egy speciális tárggyal nyitható", egyszerűen közli, hogy SEMMIKÉPPEN sem léphetünk be. Miután délre elhagyjuk e térképet (az Arnika-Trynton Roadra érünk), az úton északkeletre kisvártatva feltűnik Árnika. Azért természetesen nem ilyen egyszerű a dolog, a véletlen találkozásokként elkönyvelt piercer modai-k igencsak megnehezítik haladásunkat. Nem árt, ha eszünkbe véssük, hogy nincsen olyan, „csak-az-úton-jön-és-nekünk-esik" találka, amibe bele KELL bonyolódnunk. Ha XP-re van szükségünk, ha kedvünk van hozzá, ám legyen. Ha nincs, akkor fussunk!

Arnika

Kissé szomorúan kezdem arnikai körutunkat: jól becsüljük meg ezt a kis települést, mert szigorú értelemben vett városnak kizárólag ez minősíthető. Lesznek még helységek, ahol értelmes lények élnek, de ilyen emberek lakta, tradicionális házrengetegként mindössze Arnikát említhetjük. Türkizvizű szökőkút, és egy csapatunkba fölvehető NPC (Myles) köszönt minket, amint a vincseszterünket, de talán egész gépünket a többi helyszínnél valamelyest jobban igénybe vevő város betöltődött. Myles egy tolvaj, az, hogy megéri-e a csapatba bevenni vagy sem, az nézőpont kérdése, hiszen tizenkettedik szinten nyilván gyengének számítana már, de jelenleg, a kb. 6. szintjével mindenképpen megfontolandó, hogy magunkkal cipelgessük – ha mást nem, egy darabon. (Ha kirúgjuk, akár csak többi NPC társa, kezdeti helyére tér vissza!) Amúgy ő szívesen beszél a városról, illetve küldetése is van számunkra, egy Arnikára zuhanó űrhajóból mentetne ki velünk egy hölgyet. Az akciót egymagunk is lebonyolíthatjuk, illetve vihetjük az enyhén pókhendi csavargót is, mindenesetre

Arnika

Arnika-Trynton Road



GAME INFO

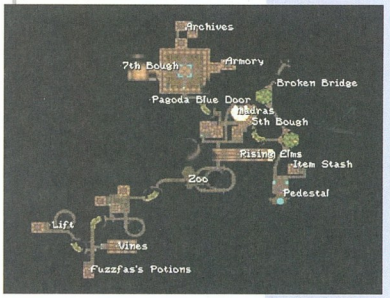
Fejlesztő: Sir Tech Canada
Kiadó: Sir Tech

Megjelenés: 2001-November-13
Kategória: RPG

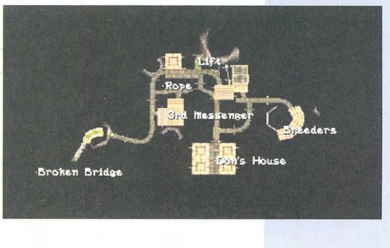
Honlap: http://www.wizardry8.com/

Trynton

Trynton Upper Branches



Trynton/Rattkin Tree



Swamp

jegyezzük fel magunknak, hogy Myles a 'mission' kulcsszó hatására később is produkálhat egy-két megoldandó problémát.

A lezuhant hajó az előttünk lévő, nyilegyenesen északra futó utcán a harmadik, jobbra nyíló leágazásnál rontja a békés város összképét, itt bukkanhatunk rá (némi Savant trooper-hentelést követően) Vi-ra (ejtsd: váj), azaz Vi Dominára, a 7. részből ismert, félszeművé lett hősnőre, aki egyébként valkűr, és a legfontosabb NPC-nk. A Sötét Tudós rabolta el még anno (avagy vitte el utazásaira), az egyik szemét is elvette a bitangja, és most, amikor Dominusra szállították, sikerült jól lezuhannia fogvatartóival együtt. Ezek után talán egyértelmű, hogy őt szükséges csatlakoztatni hatosfogatunkba, hiszen sok információmorzsát hinthet el, illetve a valkűrsége miatt elég univerzális karakter, tehát beilleszthető a legtöbb csapatba. A kábító buzogányát (stun mace) nem tudjuk elvenni tőle, viszont foglalkozásához abszolút nem illik, így azt ajánlom, mihamarább szerezzünk be neki valami rendes, valkürös felszerelést (polearmot). Erre pedig mi sem kínál jobb lehetőséget, mint a fötér szinte élmelyítő, mindjárt négy(!) hasznos épülethez is hozzáférést biztosító våd forgataga. A rossz szagú labirintusok mélyéről elökecmergett csapatunkkal pihenőhelyet találhatunk He'linél, a vidám fogadósasszonynál (a szobáért persze meg kell küzdenünk, alvást és könnyű álmot csak a nem fizető, léha vendégek túlvilágra küldésével nyerhetünk), aki amúgy varázsital- és lövedék- és könyv- és egyéb árus. (Fizessük ki neki Myles tartozását.) Tudom, ilyenkor még minden arany hangosabban cseng, így kevesebb bátorítással szólok a szomszédos Antone kovácsról, aki egyébként rapax (= hosszú farkú, kb. kosfejű, agresszív humanoid), igaz, annak a barátságosabb fajtájából. Lesznek még idők, amikor népük mind az öt betűjét átkozni fogjuk, hosszasan elidőzve a félelmetes ikszen, de most fordítsuk jobbik orcánkat Anti felé, és próbáljunk még üzletelni. (Különösen az extra fegyverei lehetnek érdekesek – írd és mondd: 'custom'–, ezekhez komponensek és legyártási idő szükségeltetik.) Nos, árai azok vannak, pénzünk nekünk nem sok, aki esetleg gazdasági helyzetén javítani igyekezne, nem szégyellve némi alattomoskodást sem, az kovácsunk szobájából nyugodt szívvel emelje el annak keycard-ját. He'linek is van ilyen, aki a járaval vállalkozónőt megkárosítani kívánja, a keycard-ját a fogadó privát szobájában keresse. Ha bevásároltunk, és összelopdostuk a kártyákat, kukkantsunk be a testvériség templomába, ahol a csigalépcső aljában meglephetjük jelenlétünkkel Lord Braffitot. (Közben idegrohamokat kapunk a lépcsőről minket minduntalan hátrafelé toló atyáktól, de próbáljunk lecsöndesedni.) Braffit szintén minőségi árukkal tud szolgálni – a későbbiekben sem lesz ez másként –, de ő azért a történet hátterébe is enged bepillantást. Lényeges szempontnak tartja a mindenféle egyéb küldetés mellett, hogy a Dark Savant valóban telepített egy iszonyú pusztító erejű bombát ide Arnikába, ráadásul gaz csapatai ellepték az utcákat, minek köszönhetően senki sincs biztonságban, és folyamatosak az őrjáratok. Bólogassunk serényen, kérdezzünk rá a 3 übertárgyra, hiszen hallhattunk olyanokat korábban, hogy jó Lordunk járatos lehet e témában. S nem hiába, hiszen e testvériség, akik ezelőtt védői és birtoklói voltak a három közül egynek, a Destinae Dominusnak, módfelett aggódik a világ (és saját maga) sorsáért. Braffit kedves szavakkal fordul hozzánk, meséli el a DD elvesztésének szomorú hogyisvoltját, mely fényt derít egy tolvaj, bizonyos Marten személyére, illetve álnokságára, amint az a féltve őrzött kegytárgyat elszakította arnikai otthonából. Marten azóta eltűnt a múlt ködös útvesztőiben, azt mondják, Trynton felé mutatnak bizonyos árulkodó jelek, de legjobb lesz, ha magunk is kutakodunk egy csöppet. Eddigre Myles a „mission"-re egy finom kis bankrablás ajánlatával kecsegtet, mely a börtönön (a lerobbant hajótól nem messze) keresztül lenne kivitelezendő. Az említett helyen egy Marten's ID nevű, Martent azonosító őrségbeli jelvényt is találunk (Pandúrból lesz a legjobb rabló??). Ezt magunkra öltve a HLL-be (Higardi Lunar Legion), az őrség központjába bármikor beléphetünk, mivel azonban ott sosem lesz igazi munkálkodnivalónk, maradjunk a börtönnél. (Az innen északkeletre lévő „Anne halboltja" is rejt egy keycardot, Annáét.) A cellákat kinyitva észlelhetjük, hogy a középsőben lyukat nyithatunk lefelé: az alagút bejárata, amit Myles említ, amikor részletezi a bankrablós küldetést. Ennek végén egy igen kemény (a legerősebb, 8 nyelves) zár áll, ezt tolvajunkkal, plusz knock-knock varázslattal (ez mehet tekercsről vagy pálcából is) nyithatjuk. Aki a föld mágiákat akarja gyakorolni, az ide bármikor visszajöhet maximumra tápolni a föld iskolát. (A knock gyengébb változatai – kb. 1-4. erősségűek – nem képesek kinyitni ezt a zárszerkezetet.) A bank alá jutunk, Antone, He'li és Anne kártyájával hozzáférhetünk némi nemes holmihoz. (Ha a bankosnak, Lorracnak megmutatjuk e kárty ák valamelyikét, akkor ő is leenged ide; de azt a zárat nem szabadott kihagyni…)

A Bloodlustot, Antone berzerker kardját mindenképpen fontoljuk meg, hogy esetleg egy nem harcos osztályú, de harcos kedvű kardforgatónknak nem akarjuk-e odaadni. (Dupla sebzés ugyebár…) Egyetlen hátulütője, hogy átkozott (cursed), tehát ha valakinek odaadtuk, nem vehetjük el tőle. Ha itt megvagyunk, a Sötét Tudós tornyát (nyugaton) is megcsodálhatjuk, aztán az akadékoskodó androidfalka földarabolását követően eltehetjük az elkövetkezőkben még egy bizonyos valaki számára életet jelentő NAS-81-es potiont. Egyéb érdekesség a mookok nagykövetsége (nem engednek be, ráadásul a hologram bugos; akinek nem jelenik meg, az használja a 38K-s patchet), a déli úrkikötőbe (mookok hajója), ahol a technikai vívmányainak szentelnetünk néhány kósza percet. Ha megszereztük a fellowship pass-t, akkor ezt prezentálhatjuk Lord Braffitnak, de igazából itt ez még nem lényeges, mindenesetre viszonylag erős kard és íj lehet a jutalmunk, plusz némi infó, viszont ehhez elsőként (miután nulladik lépésben 'give'-eltük a passzust a lordnak) a templom oldalában lefelé kell mennünk, és el kell vesznünk a sok teremben, ahol a kör alakú kulcsot őrzik (wheel key). (Ha különféle szellemek folyton honfitársukká tesznek minket, akkor ugorjunk az Arnika-Trynton Road szekcióra) Ezt a kezdeti kolostor alsó szintjén lévő nagy, eleddig még föltárulásra nem bírt ajtóórásába kell illesztenünk. Mondom, ebben a szakaszban ez csak egy plusz cselekedet, aminek még nem jött el igazából az ideje, később sem múlik rajta igazán semmi, úgyhogy…

Arnika-Trynton Road

Ismét úton… Noha az ATR korántsem olyan egyenes, mint az a bizonyos 66-os, legalább olyan hosszúnak érezhető az alkalmi piercer modai, juggernaut, vampire/shrieker bat, iron weed, stb. hordák lelkiismeretes utazóirtó munkájának köszönhetően. A legrosszabb, hogy az egészet szinte pihenő nélkül vagyunk kénytelenek megtenni, órákon át kelet-délkelet felé kutyagolva. Ha a kolostorból érkező utat nem számítom, akkor három „útialálkozási csomóponttal" számolhatunk. Mindegyikre igaz, hogy a keleti vezet Trytonba, ám a más-

diknál délre fordulva egy takaros kis temetőbe juthatunk. (Figyelem! A kereszteződést, plusz a tőle három lépésre lévő kereszteződést, amik gyakorlatilag egy egészet alkotnak, egyben számoltam!) A temető néhány érdekes tárgyat, pl. egy egészen élőnek tűnő múmiát tartalmaz (tegyük el a porát), illetve egy rejtett labirintust (három ilyet találni a játékban). Az ide történő belépéshez érintsük meg a 6 temetőbeli rúnát (némelyik síron pompáznak), majd szúrjunk (=használjunk!) egy szimpla tört a délkeleti oszlopba. Keressük meg a varázsgombás kört. (A labirintusról van egy térképünk, igazából nem nagyon éri meg foglalkozni vele, csakúgy, mint társaival, mert rosszabbak, mint amekkora jutalom vár ránk. (Mountain Wilderness, 6 rúna a térképen és long sword a kövekkel körülvett oltárba; Northern Wilderness, 6 rúna a térképen és short staff a délnyugati sarok fájába.) Valahol errefelé ólálkodik Rattus Rattus, aki egy patkányember (itt: rattkin), és szintén bankrablással szeretne megbízni minket. Mivel a levele – amit igenlő válasz esetén ránk sóz – kb. úgy szól, hogy „ez itt egy bankrablás, ide az összes pénzt", várható, hogy csak gonoszabb partik hajtják végre ezt a feladatot. (Teljesítés után különben RR eltűnik, és soha nem találkozunk vele többet. Viszont egész jó muskétát ad, hogy a rablásnál legyen mivel megtámogatnunk mondandónkat.)

Trynton

Gratulálok mindenkinek, aki valahogy kibekkelte az akár 666-os útnak is nevezhető kusza földcsíkot, hiszen kb. életképesnek minősíthető a csapat, amely képes csalások és nagyobb deus ex machinák nélkül megpillantani az óriási fára épült Tryntont. A terep tele van természeti csodákkal, különösen faunája igen gazdag – életerőben és szintekben. Itt vicsorognak ránk a crimson poppy-k (bíbor mák... :), rontanak nekünk a hogarok, és itt köthetünk bele a strucccszerű picusokba. A növényilények ellen nincs túl sok taktikázásra lehetőség; ha varázslatainkból nem telik, azonnal kardélre kell hánynunk őket, viszont a hogarok megfoghatók paralizációval vagy örülettel (insanity), ez utóbbi a picusokra is hat, akik egyébként barátságosak, tehát a többi, a radaron sárga színnel jelzett lénnyel ellentétben (szinte egyedüli kivételként) nem válnak rögtön ellenségessé, mihelyst lőtávon belül kerülnek. Célunk ugye a nagy fa, ezt legkönnyebben a hidacska után délre induló út felől érhetjük el. Aljában keressük meg Chief Garit, akivel cseverésszünk, és igérjük meg neki, hogy segítünk népének. Sasoljuk meg a fát belülről! Létrákon mászkálhatunk felalá, igazából nekünk fölfelé kéne törnünk, így a helyenkénti ládafoszto-gatáson kívül nem érdemes sokáig itt időzni, keressük föl a négylétrás termet, itt a nyugatin keresztül jussunk el a kötélhez, melyen felmászva az első ágra jutunk (First Bough), ahol egy lifttel új helyszínre emelkedhetünk. (Délre van egy zárt ajtó+láda, ha esetleg valaki garázdálkodni akar...)

Trynton Upper Branches

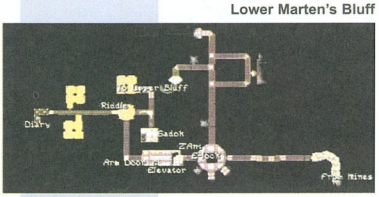
Itt a szintünkhöz képest valamelyest könnyebb harcok várnak minket, feltéve, hogy kihasználjuk a keskeny, ágak között/mellett futó utacskákat. Vigyázzunk, mert ha mellélépünk, akkor szépen lepottyanunk a mélybe. (A program még be is tölti az alattunk levő helyszínt, majd meghalunk – kivéve a valkűröket...) A T elágazásnál keletre fordulva egy négyes kereszteződéshez érünk. Keletre a Menedéket (Sanctuary) találjuk, innen gyűjtsünk be két indát (Gooda vine), ezeket egyesítsük a merge paranccsal. Kint a szökőkút találós kérdésére válaszoljuk azt, hogy „memory", örüljünk a kapott intelligencia pontoknak. A keresztezödésből délre lépve keressük fel Fuzzfas potion boltját, ahol a kétbalkezes tulaj éppen elrontja egy kísérletét. Jegyezzük meg őt is, jó kis löttyei vannak, köztük a Mystery potion, amelyből szerezzünk be egy darabot. Innen a négyes elágazás északi ága felé folytassuk, majd az újabb T-nél keletre. Nocsak, állatkák, állatkert! Ki-ki kedvére kiirthatja az állatkertet (nem szép dolog), vagy a Bobo névre egyébként abszolút nem hallgató hogart el is altathatjuk egy rotten meat+faerie dust ebéddel. Ha elteltük az utunkból, ketrecéből vegyük fel a gömböt (shiny metal ball). Az innen nem messze lévő House Of The Rising Elmsből vételezzünk egy Zuzu szirmot (Zuzu petal), és másszunk fel a következő elágazásig, itt a 4. és 5. ágat hirdeti két tábla. A középső úton eljuthatunk Madrashoz, aki egy segítőkész gadgeteer (most még megéri bevenni a csapatba, bár egyelőre nem jön), és dettó megkér, hogy segítsünk: rattkinek vették birtokba a 6. ágat, és amíg a breederjeik élnek és világra hozzák patkányfajzataikat, addig szegény trynnie-knek semmi esélyük nincs ellenük. A küldetés elvállalását követően a 4-5. ág tábláinál keletre tartsunk, vizslassuk végig az itt lévő ház keleti falát – van itt egy kék gömb (blue marble) is, tegyük el. Bizony innen még jócskán folytathatjuk utunkat. Előbb azonban a 4-5. táblától nyugatra kukkantsunk ki, ahol kék gömbünket használhatjuk egy kék lyukkal rendelkező hatalmas ajtón. Feltárul előttünk egy tér, melynek négy oldalán az alábbiak lelhetők: déli oldal –"innen jöttünk. Északi – Pagoda archívum, itt trynnie-k küzdenek rapaxokkal (segítsük kis barátainkat, mindazonáltal ha ezt a helyet sikerül elkerülnünk (nem tesztelte m, hogy lehetséges-e), akkor a rapax nép nem lesz ellenséges velünk, és otthonuk meglátogatásánál ez nem lenne mellékes). Keleti – Oak sapling nevű falények őrzik az Armory-t, azaz a fegyverraktárat. Nyugati: a 7. ág (senki ne kérdezze, hogy miért itt van, tulajdonképpen nem is ág, hanem egy terem), ahol a Zuzu szirmok és a mystery potion egymás utáni használatával megjeleníthetjük a sámánt. Szól arról, hogy Marten a trynnie-kre bízott egy s mást, ő pedig várja a Harmadik Küldöttet (Third Messenger), hogy annak átadhassa Marten hagyatékát. A Destinae Dominus tolvaja egyébként továbbállt innen, s Marten's Bluff néven saját várat épített, ahol cimboráival tengette életét, a sámán szerint itt találhatjuk meg a bálványát (Marten's Idol) és a mondandóját (Marten's Words). Térjünk vissza a 4-5. ág táblákhoz, majd keletre keveredjünk el egy létráig, azon keresztül pedig egy leszakadt kötélhídig, amit az egybeforrasztott indáinkkal (Gooda Wine Rope) javítsunk meg.

Trynton/Rattkin Tree

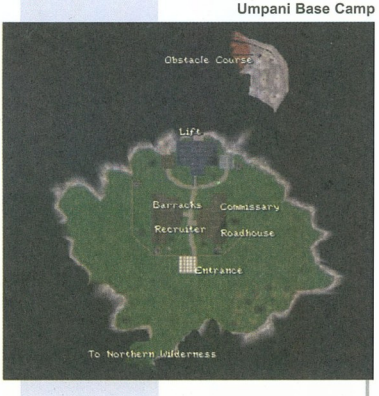
A híd a rattkinek által uralt részre, a 6. ágra vezet. Itt igen kemény harcokkal szembesülhetünk (kb. 10. szint a minimum elvárás ide), de a sima patrolokra, íjászokra jó az insanity, a freeze flesh, illetve egyéb mágiákkal is megfoghatók. A kezdeti út balra kanyarodik, és északra tart, itt az első ház (keletre) rögtön egy olyan

Marten's bluff

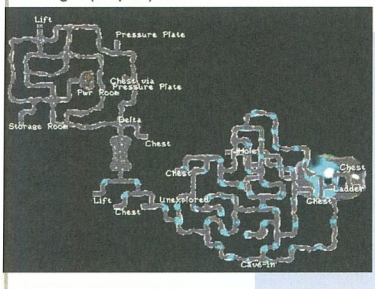
Lower Marten's Bluff



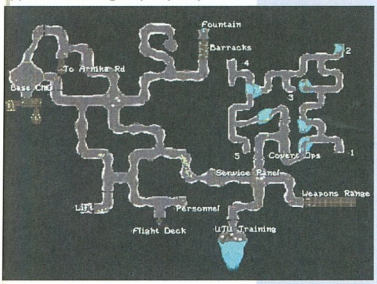
Umpani Base Camp



Mount Gigas (Umpani) Caves

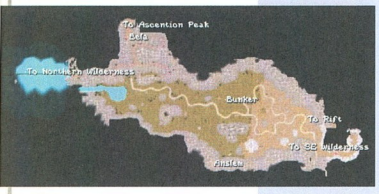


Upper Mount Gigas (Umpani) Caves



Mines

Mountain Wilderness



helyet rejt, amit egyelőre nem fontos bolygatnunk. Ha az innen nem messze lévő kötélen leereszkedünk (le is eshetünk), és mégis benézünk ide, akkor láthatjuk, hogy a Harmadik Küldöttnek szóló dolgok vannak itt, azaz inkább keletre, majd az úttal együtt délre menjünk, ahol a rattkin maffia vezérével, Don Barlonéval parolázhatunk. (Csatlósa, Milano Calzone vezet hozzá, ha a „Dark Savant"-ot keressük.) Fölkínálja, hogy ellopja a Dark Savanttól az Astral Dominae-t, ha megfizetjük. (Kérdezzünk rá a tárgyra, magától nem mondja.) A tryntonos problémánkkal ne fárasszuk – ő és az átlagos patkányemberek (rattkin common) külön „cég" –, inkább üzleteljünk vele. A ház másik szobájának egyik ládájában megszerezhetjük a Ratt key-t, és kifelé jövet az első keleti mellékágon fölkapaszkodhatunk a breederekhez, akik kb. a baltás gyilkos kategóriába tartoznak kinézet és erősség alapján. (A ratt kulcs nyitja a hozzájuk vezető ajtót.) Északon találunk egy liftet, ami Tryntonba vezet (az alsó szintre, a fa mellé!), ezt azután használjuk, miután Madrashoz visszatértünk és elmondtuk neki, hogy milyen ügyesek voltunk, hogy elbántunk a patkányokkal. Lent a Gari törzsfőnök is megjutalmaz minket, a fontos, hogy új célt kereshetünk magunknak, s miután Madras említett valamilyen Crockot, aki a mocsárban lakik (ezt a Destinae Dominusra kérdezve böki ki), így vagy a többek által felhozott Marten's Bluff erődöt látogatjuk meg, vagy őt, de mindkettőhöz először a büzös helyet kell átkutatnunk. (A térkép délkeleti csücskét célozzuk meg, ezúttal az iron weedeknek már jobbára mi húzzuk el a nótáját, nem pedig ők a mienket.)

Swamp

Kezdjem azzal, hogy kemények lesznek a csaták? Nem kezdem, mert olyan koca csapatokat lehet alkalomadtán kifogni, hogy öröm az XP-t begyűjteni belőlük. Azért a hely hatalmas volta miatt közel sem olyan homogén, hogy rá lehessen mondani, hogy ez mindenhol igaz. Néhány darázsboly viszont tényleg ritka bénán tudja előadni magát, persze a sötétség és a nyomasztó mocsári hangulat nem épp a legszívderítőbb környezet a kalandozáshoz. Hogy felvidítson minket, egy-két percnyi mászkálás után megjelenik a Dark Savant, és dühösen panaszolja, hogy ellopták tőle az Astral Dominae-t, helyette csak egy mű AD-t hagytak (fake astral dominae; eldobja, vegyük fel). Először minket gyanúsít, de látja, hogy mi még csak most készülünk a nagypályás szereplésre, így odébbáll. Hasonlóképp tegyünk mi is. Ha Crockhoz igyekszünk, akkor őt a tryntoni bejárattal szinte egyvonalban találjuk, kilométerekkel arrébb. (Az út összevissza kanyarog, de ha mi tartjuk az egyenest, megkerüljük az akadályokat, akkor feltűnik Crock kunyhója – hosszú idő után.) Ha elkalandoznánk, délen egy fekete tóból egy üres üveg segítségével Cherry bombot készíthetünk, valamint középtájt, egy „S" alakban haladó út mentén lecsapdoshatjuk a kidőlt, odvas fába bújt Steelhide krokodilt, akinek a bőre alapanyag Antinál. Amit egyelőre semmiképpen nem javaslok, az a túlságosan északra kalandozás, mert arrafelé akad azért pár nagyhatalmú lény. (Természetesen próbálkozni megéri, hiszen a jutalom ilyenkor mindig jóval az adott szint felett van; szóval ha rynjineket láttok, akkor készüljetek fel egy kemény csatára...) Ha Crockra rábukkantunk (vásároljunk, kérdezősködjünk) vagy egyszerűen csak később akaruk eljönni hozzá, akkor a délkeleten lévő Marten's Bluff felé forduljunk. (Ha esetleg szükségünk lenne még NPC-re, és megvan a NAS-81 potion, akkor keressük meg az északi hegységen lévő hágót (út vezet oda, csak azt kell követni), és ezen tartsunk észak-északkeletre. Az út a bányákhoz (mines) visz bennünket…

Marten's bluff

De természetesen alapból ide jövünk, erre a roppant trükkös helyre, melynek egy részét jelenlegi pozíciónkból egy ideig nem érhetjük el. Az itteni szörnyikék közül a Deathsting apusra hívnám föl a figyelmet, ami halálos (instant killes) tüsképet lövöldöz a gyanútlan turistákra. Persze egy missile shielddel védett parti itt lubickolhat ezeknek és a szintén honos stalkereknek a mágikus kancsalságában, hiszen a pajzs jó eséllyel levédi szánalmas próbálkozásaikat. Ha eljutottunk az erődig, lessünk be. Itt egy furcsa, kékes fénnyel izzó, üvegfalú terem az egyetlen hozzáférhető helyiség. Rá ne álljunk a kék négyzetre, mert az egy lift, lefelé. Csak nyugtázzuk, hogy innen tudunk lemenni, méghozzá Lower Marten's Bluffbe, amiről eddigre már nyilván hallottuk, hogy a T'rangek, ezek a rovarféle népségek használják bázisként. Hogy feladatunkat ne bonyolítsuk, egyelőre kint nézzünk körül. A vár nyugati oldalán (a vadóc krokodilok mellett) talán mindenkinek különösebb útbaigazítás nélkül feltűnhet az a behemót katapult, ami bejutásunk kulcsa lesz. Kattintsunk a kapcsolójára, mire az „ló" egyet, kő nélkül, de a falba vágódó karon pont fel tudunk mászni. A bástyáról ereszkedjünk le az udvarra (az egyik torony lépcsőjén), ahol egy csapda kíséretében egy halott t'rangot szúrhatunk ki. A rovarlény karját nyúljuk le (már amúgy is leszakadt, neki

meg úgyse kell), vezetékeivel (wires) együtt. Tévelyedjünk el arra a helyre, amit a legelején, még a katapultos akció előtt megcsodáltunk (a kék lifttel meg az üvegajtókkal), próbáljuk ki, mit tudnak a kapcsolók. (Az egyik a liftet zárja le, a másik a fotocellás ajtókat, míg a túlsó terem kapcsolója összezúzza a központban levő bábut, amit a szomszédos gombbal eresztheünk le.) Adott tehát ez a zúzó szerkezet, de egyelőre ez abszolút nem lényeges nekünk, inkább a szemben lévő nagy ajtót tanulmányozzuk (olyannyira zárt, hogy még „hibaüzenetet" sem kapunk), végül liftezzünk le a mélybe.

Lower Marten's Bluff

Ide többféleképp is érkezhetünk, a legkézenfekvőbb a Marten's Bluffi lejárat, illetve a mélységbeli volta miatt adódik, hogy feltehetőleg a bányákkal is kapcsolatban állhat. Egy csomó barátságos t'rang üdvözöl minket, akik vártak már ránk, meg kiválasztottnak hisznek, és biztatnak, hogy beszéljünk a vezérükkel, Z'anttal. Tudvalevő, hogy a t'rangok az orrszarvúember kinézetű umpanik ellenségei,

illetve hallhattuk, hogy az umpanik is itt vannak Dominuson. Döntenünk kell, hogy melyikőjüket választjuk, esetleg egyensúlyozhatunk kettejük között, amíg valami igazán pusztító küldetést nem söznak ránk. Mindenesetre az ide vonatkozó küldetéseket külön tárgyalom, szóval oda lehet menni Z'anthoz, aki egy ablakban áll, beszélni vele, akár be is állhatunk a bandájába (ezzel semmi rosszat nem teszünk), elfogadhatjuk az első küldetésüket, ami az umpanik ellenében lenne megvalósítandó. Ami viszont mindenkinek egyformán fontos, az a nyugati ajtó, illetve az, ami mögötte rejlik. Mivel a „kilincs" megrázza a nem t'rangokat, használjuk a t'rang armot, a levágott végtagot. A T alakú elágazásnál keletre, majd pár lépéssel arrébb délre fordulva Sadokhoz, t'rangék tudós-alkimistájához jutunk, ő csak az ügyük elkötelezetteinek segít; nyugaton abba a részlegbe érkezünk, ahol egykoron Marten élt. Mindjárt az első, északi szobában a képre kattintva egy találós kérdésre kell a nevét válaszul adnunk, s a hosszú folyosó végén elolvashatjuk a naplóját is. Ebben egy igen fontos mondatra bukkanunk: „Eternal trust survives the soul", vagyis az örök felelősség túlél a lelket is. Az itt bolyongó élőhalottakat elnézve nem kérdőjelezhetjük meg ennek az igazát... Térjünk vissza oda, ahol Sadokhoz kanyarodtunk: itt északra van egy feljárat Marten's Bluffbe (van még ilyen, csak oda megint nem mindenki mehet be). Lépcsőzzünk egyet! (A nyugati, „menj innen, ide nem léphetsz"-csapatot legyilkolva egy remek teleporthoz juthatunk – ez az első használat után elromlik, de a nálunk lévő wires (vezetékek) segítségével javíthatók. Vigyázat, ha nem akarunk a t'rangokkal rossz viszonyban lenni, akkor a pusztítás nem javasolt!

Marten's Bluff, keleti rész

Marten's Bluff eddig megközelíthetetlen, keleti részébe érkezünk. Kutassuk át a terepet, az északkeleti sarokban egyelőre még ne essünk le (ahol a kard van egy teremben, előtte rozoga padló), inkább a nyilakat lövöldöző teremből szaladjunk délnyugatra, ahol egy kapcsoló kar meghúzása után megnyílik a zúzóteremmel (ahol ugye a kék liftre léptünk) szembeni, hatalmas ajtó által védett terület. Ehhez vagy a t'rangeken keresztül vagy az előbb említett lepottyanásos módszerrel (+sok gyaloglással) férhetünk hozzá. A fél erőd körbegyaloglását követően lépjünk be az új helyre (ez egészen pontosan a térkép azon része, mely két kék négyzet között kapott helyet), ahol némi kutatgatás után (nem kell search mode, inkább legyünk figyelmesek) rábukkanunk a Marten's Idolra. Egy villanás kíséretében azonban eltűnik az egyik csapattagunk, helyén csak kék szirmok maradnak.

Eltűnt csapattag

Ha nem szeretnénk, hogy hiányzó bajtársunk sokat időzzön tőlünk távol, akkor figyeljük meg az „érte kapott" kék virágokat... Hol láttunk már ilyet? A megoldás, ha nem is kézenfekvő, de azért kitalálható: Crock. Az ő háza előtt terem az égszínű növény. Keressük fel, és beszélgessünk el vele. Rögtön azzal kezd, hogy szívesen segítene hatodik társunk visszaszerzésében, ehhez azonban bánjunk el előbb a mocsári békával, Brekekkel, és tettünk bizonyítékát hozzuk el neki. Induljunk el nyugatra az úton, az nagy sokára északra fordul, átszeli a hegyeket, keletre kanyarodik, és nagyjából azon az X koordinátán (csak sokkal-sokkal északabbra), ahol Crock lakik, T alakban elágazik. A déli ágat választva nem telik sok időbe, míg belebotlunk Brekekbe. Nem kihívás, könnyen legyőzhető, sőt, újratermelődik, bár a viszonylag alacsony XP értéke miatt kétséges, hogy megéri-e újra meg újra meglátogatni. A maga után hagyott békacombbal kopogtassunk be Crockhoz, aki tüstént előkapja eltűnt barátunkat. A tettes természetesen másra fogja bűnét, de nem is érdemes megtorolni, mert igen jó cuccai vannak, főleg alkimista karaktereknek. (Ha végzünk vele a békás affér előtt, akkor az emeleten lévő ládájából előkaparhatjuk elrabolt társunkat; ha aljas tettét megelőzően öljük meg, akkor nem lesz „túszdráma".) Mindenféle fórumokon nagy gondban voltak a szólózó karakterek, hiszen egy egyfős csapatnál katasztrofális következményekkel járhat Crock tette...

A mocsárból siessünk vissza Tryntonba, itt az 5. ág környékén keressük meg az eddig kinyithatatlannak vélt ajtót, mely bálványunkhoz hasonló kópodiummal büszkélkedhet. Helyezzük erre az idolt, bent a sámán már vár ránk. Beszél Martenről, meg arról, hogy a Harmadik Küldöttnek tudnia kell az ő szavait, hogy megkaphassa a Helm Of Serenity-t, a sisakot, amely megvéd a Destinae Dominus káros hatásaitól. Kérdésére válaszoljuk a következőket: „Marten", illetve „Eternal trust survives the soul", a kapott kulccsal (key of serenity) vágtázzunk át a Rattkin tree-re, ahol közvetlenül a kezdő bal kanyar mellett keletre lévő épület nyithatóvá válik új kulcsunkkal. (A földön levő jelre kattintsunk rá kétszer, essünk le, elég jó cuccok is vannak lent.) Kérdezzük meg Don Barlonét, haladt-e az Astral Dominae ügyében, elvileg eddigre már nála a relikvia, ára kb. 92 ezer arany. Vegyük meg, vagy végezzünk a Donnal.

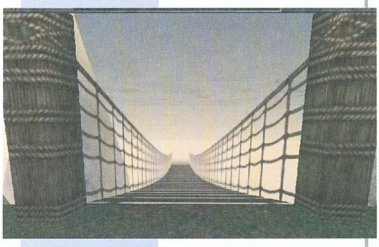
Innen többfelé mehetünk, a Lower Marten's Bluff béli teleporttal akár összevissza módszerrel, így viszont elég veszélyes földekre keveredhetünk. A legokosabb, ha meglátogatjuk a másik torzsalkodó fajt, az umpanikat is, ez vagy a LMB teleporton keresztül lehetséges, vagy gyalogosan. A teleport az első használat után képes elröpíteni 1: Marten's Bluffbe, a váron kívülre, 2: Arnika-Trynton roadra (a lezárt ház, itt aztán lehet pihenni), 3: Rapax Riftbe (ide még ne menjünk), 4: Northern Wildernessbe, az umpaniktól nem messze.

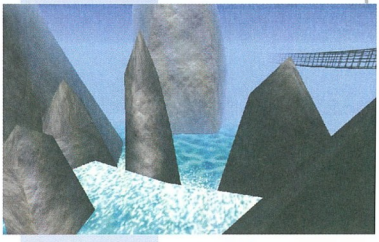
Javasolt a teleporttal a N. Wilderness-t választani (a hidas képecske) vagy azok, akik nagyon szeretik a gyalogos közlekedést, a Trynton, Arnika-Trynton Road, Arnika Road (monastery melletti, északra vezető út), Northern Wilderness (továbbra is északra), Umpani Base Camp útvonalat választják. Még annyit a teleportról, hogy emiatt mindenképpen érdemes beállni a t'rangokhoz, legfeljebb aki nagyon akarja, az elárulja őket a későbbiekben.

Umpani Base Camp, Umpani küldetések

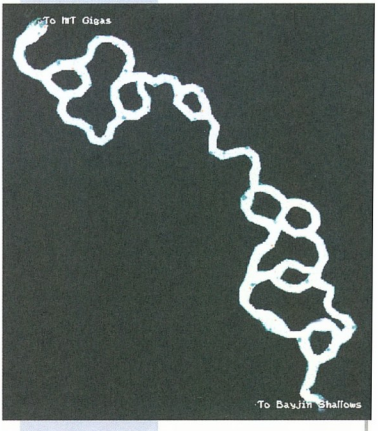
A rinocéroszemberek (vagy mik), szóval az umpanik meglehetősen harcias szemléletűek, és szinte kivétel nélkül mind a t'rangek halálát kívánja. Ha mellettük tesszük le a voksunkat, esetleg kettős ügynökök akarunk lenni (ekkor mindenképpen(!!!) látogassuk meg az arnikai He'li fogadósasszonyt, és fizessük le, hogy tartsa a száját) akkor a toborzóirodában (a bejárattól balra lévő épület) beszéljünk Balbrak őrmesterrel. Miután beálltunk (ad egy 1. szintű belépőkártyát (level 1 securiy card), első feladatunkként a tréningpályán kell végigmennünk. Umpani-szimpatizánsként élvezhetjük új társaink minden előnyét és hátrányát, a tréning előtt nézzünk be a bárba (Saxx, a vicces umpani bárd még épp beférhet a csapatba, bár annyira már nem...), fosztogathatjuk katonatársaink szekrényeit (nagyon gyenge cuccok!), erre felvehetünk egy trynnie rangert is (Private Sparkle), amennyiben nem indítottunk ilyet, valamint vehetünk felszerelést a gyanús Kunarnál. (Hagyjuk békén, legfeljebb a gondolataiban kutakodjunk („TECH")!) A gyakorlópálya pár méterre északra vár minket Rubble

Northern Wilderness



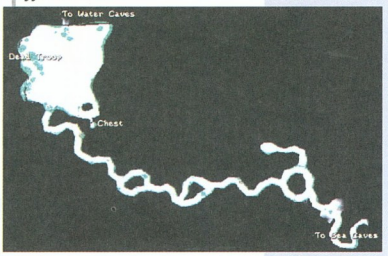


Mount Gigas Water Caves

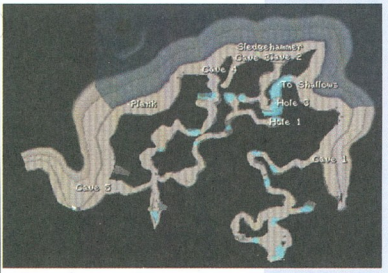


Bayjin

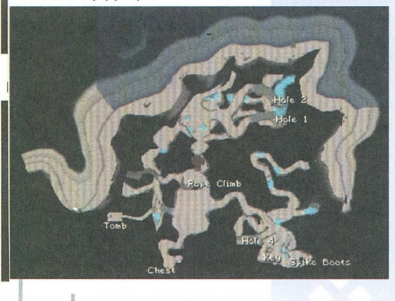
Bayjinshallow



Sea Caves (lower)



Sea Caves (upper)



örmesterrel. Mentsünk, mert a lecsapódó tüskés „feladvány" csapatunk azonnali halálát okozhatja. A kiképzés egyszerű, végeztével Balbraknál jelentkezzünk, aki következő küldetésként a t'rangek marten's bluffi jelenlétéről akar tőlünk bizonyítékot kérni. Nem vagyunk semmi jónak az elrontói, ezért adjuk oda a bluffben talált t'rang kezet örmesterünknek. (Ekkor már a 3. szintű kártyát nyújtja át.) Északon lépjünk be az Umpanik főhadiszállására.

Mount Gigas (Umpani) Caves
A bejutáshoz a 3. szintű kártyánkat és a liftet használjuk, kis töltögetés után az unszimpatikusságával rögtön magával ragadó barlangrendszerben találjuk magunkat. Kutakodhatunk meg minden, akinek van kedve, tegye (elszórt ládák csapdákkal, szörnyetegek, a szokásos), igazán lényeges azonban a Delta szektor (delta hub, kövessük a táblákat) déli tájékán épült lift, ami a felsőbb barlangokba szállít minket.

Upper Mount Gigas (Umpani) Caves
Pár lépés után északra induljunk, majd rögtön keletre, aztán észak, kelet, dél és kelet a követendő kanyarok/elágazások sorrendje, ekkor a liftnél Y koordinátában alig vagyunk magasabban, míg X-ben azért haladtunk valamennyit. Egy szervizpanelt (service panel) kell, hogy itt találjunk a terem közepén – nagyjából a metrókhoz használt jegylyukasztóhoz hasonlít, és nekünk ezzel kell érvényesítenünk 3. szintű kártyánkat. A service panel zizeg, villámlik, azaz tökéletesen működésképtelen, javítással viszont próbálkozhatunk. A hátoldalán zöldkék-fehér sorrendben, egyenként illesszük helyükre a vezetékeket. Ha minden a helyére került, keressük meg Rubble-t (az autogunos ajtó mögött ácsorog, mely a négyes elágazástól keletre van), itt egy kihagyható tréninggel fárasztana minket (próbababákra lövöldözhetünk a kapott rakétavetővel), majd vonuljunk a négyes elágazás északi részéről nyíló Covert Ops területre, ahol kemény kihívással szembesülünk. Öt zászló gyűjtendő be egy inkább idegesítő, mint kiismerhetetlen minilabirintusból, ahol minden céltárgyat őriz egy speciális lény (pl. dzsinn). Nem ANNYIRA életveszélyes a dolog, inkább kellemetlen, legfőbb jutalmunk egy 4. szintű kártya, amit azért sokszor nem fogunk igénybe venni. Ha készen vagyunk, Balbraknál lesz jelenésünk, de előbb a barlangok északnyugati sarkába kullogjunk el, ahol a tábornokok laknak. Tegyünk ide egy teleportot, ha nem akarunk sokat mászkálni (eddigre legalább egy varázsló főosztályú emberünknek tudnia kell!), mert ide még visszatérünk párszor, ráadásul a t'rangok teleportjához hasonló szerkezetet is találhatunk az egyik szobában, ez pedig a kolostortól nem messze lévő lezárt házba viszi használóját. Aki Lower Marten's Bluffbe tett portált, az most furcsa módon egy Return to portallal hamarabb vissza tud találni az alap Umpani táborba, aki nem, az gyalogoljon le… Balbrak szövetséget ajánló levél futárává tesz bennünket.

T'rang küldetések
Az első egy umpani zászló elhozatala, ezt Kunartól, az umpani táborbeli boltostól vehetjük. Másodikként egy rapax bérgyilkos (Raven Rapax) a célpontunk, ehhez vegyünk Crocktól rapax parfümöt (eau de rapax), ezzel a marten's bluffi bábut (amit a t'rangokhoz vezető lift termébe tudunk leeresztení) delejezzük meg, zárjuk le a túloldali kapcsolóval az üvegajtót, az érkező rapaxot pedig zúzzuk össze. A fejét prezentáljuk Z'antnek.
A rovarlények vezére egy levelet bíz ránk, aminek tartalmára az arnikai mookok is kíváncsiak lesznek…

Levél az arnikai Mookoknak
Az umpanik és a t'rangek is társat keresnek, hogy háborújuk mérlegének nyelvét saját maguk felé billenthessék. Legkézenfekvőbbnek a mookok tűnnek, hiszen a higardik nem nagyon avatkoznának ebbe bele, amúgy is ott van nekik gondnak a Dark Savant, a rapaxok meg túl aggresszívek. (És egy idő után érkezik a hír, hogy ez a két rossz egyesült is, ahogy az várható volt.) A trynnie-kről, rattkinokról meg jobb nem is beszélni, maradnak tehát a mookok, akik nagykövetségükre levelünkkel be is engednek, ajánlatunkat lelkesen el is fogadják. A tudományban és a technika vívmányaiban elmerült mookok a követségen őrzik a Chaos Molirit, szívesen meg is mutatják nekünk, üzenethozóknak, cseréljük is le gyorsan a fake astral dominae-re. Elsőre feltűnik ugyan nekik, hogy hiányzik a CM, de ha felszólításukra az ál-AD-t lerakjuk, akkor minden rendben lesz, a későbbiekben is nyugodtan benézhetünk ide, senki nem fog ránk gyanakodni. A földszinti, Screg nevű mook szól társáról, Urq-ról (talán az irq rokona?), aki kísérőket keres ('escort'), hogy bejárja a környéket. Fölvehetjük ugyan az emeleten bambuló hárombetűs pszionicistát, de eddigre kissé kilóg alacsony szintjével egy átlagos partiból. Ha nincsen insanity-nk, mentális mágiánk, akkor azért fontoljuk meg Csubbakánk csatlakozásának a lehetőségét. (500 arannyal díjaz minden meglátogatott, számára érdekesnek tűnő helyet, de pl. az umpanikhoz kapásból nem akar jönni, mondván, hogy nem érdeklik az orrszarvúak.) Ha velünk van Vi, Madras, akkor őket nyugodtan lepakolhatjuk, ha umpani-barátok vagyunk, mert olyan helyre indulunk, ahova ők nem szívesen jönnek. Ha akaratuk ellenére juttatjuk őket oda (pl. teleport, vagy elhalóloztatás + későbbi feltámasztás), akkor jelentősen lebutult statokkal fognak bírni. A t'rang hívek pedig alkalomadtán mutogassák Z'antnak legújabb szerzeményüket (a CM-et).

Mines, Southeast wilderness, Mountain Wilderness, Northern Wilderness
Ezek csak átkötő helyszínek, röviden szólnék róluk.
Bányák (Mines): a mocsárból közelíthető meg, barátságtalan darazsak otthona, toborozható egy android monk, ha a NAS-81 folyadékkal megjavítjuk, illetve egy t'rang szamuráj. Lower Marten's Bluffbe juthatunk, ha a szamuráj falán látható ábrát állítjuk be a csilléknél.
SE wilderness: a mocsár délkeleti részéről közelíthető meg, itt egy hatalmas templom található, ami 15. szint felett látogatandó meg, de az erős varázsló (Cultist) ellenfelekért cserébe remek zsákmányokra lelünk.
Mountain Wilderness: Northern/SE Wilderness felől juthatunk ide, nagyon brutális lények otthona, gyakorolhatjuk a harcot rendesen. Északnyugaton van Bela, a dracon, aki szerint a Dark Savant nem az, aminek látszik, ezért ha a Kozmikus Körben (Cosmic Circle) leszünk, akkor hagyjuk, hogy látszólag nyerjen. Vele egyszer mindenképpen randevúzzunk (az eladó cuccai is jók)! Az Ascension Peak itteni bejárata használhatatlan, fölösleges próbálkoznunk vele. (Esetleg ellenőrizhetjük, hogy lefagy-e ott a játék. Ha igen, akkor patch-eljünk!) Innen nyílik (majdan) a rapaxok ideiglenes tábora, ide csak a játék vége felé érdemes elnézni (és a t'rangok teleportjából is elérhető). Megtalálhatjuk itt Anslemet is, aki a kolostor elveszett vezetője, és néhány rapaxszal küzd. Mentsük meg, és hasznos információkkal (és stuffokkal) lát el bennünket.

Northern Wilderness: semmi különös, tipikus átjáró; ha

Mylesnak újabb „mission"-t adunk meg, akkor megemlít egy ellopott gyémántot, ami értékes (de nem annyira…), és akkor annak elrablóira itt bukkanhatunk. (A bank jutalmat fizet érte, eladható, plusz Myles eltűnik, ha kirúgjuk, és többet nem találkozunk vele…)

Ismét Umpani tábor, umpani-híveknek
A mookok pozitív válasza felvillanyozza az umpanikat, Balbrak pl. megadja azt az 5. szintű kulcskártyát, amivel immáron hozzáférhetünk az EWAXX számítógéphez. (Login: STORM, password: BIGBADMAMA.) Érdekes infókat tudhatunk meg, pl. a kolostorban elzárva őriznek holmiféle AI-Sedexus elpáholására alkalmas fegyvereket (a wheel key-es terem; a fegyverek duplán sebeznek démoni lényeken…), illetve kedvencem, a Kunar loginnévvel, TECH passworddel bejelentkezés, ekkor Kunar kolléga nevén vagyunk bent, és pl. a Destinae Dominus/Where is? kérdésre az alábbi választ kapjuk: „Sea Caves". Hm… Ha eljátszadoztunk a számítógéppel, akkor az Upper Cave-be szaladjunk le, a Covert Ops-szal pontosan szembe, ahol az UTU-training, azaz a vizalatti kiképzés gyötrelmeivel kívánnak kínozni minket. Vegyük fel a scuba gear névre hallgató búvárszerkót, hallgassuk meg Rubble panaszait (eltűnt egy Bayjinbe tartó expedíciójuk, hozzuk vissza a fiúkat), és merüljünk alá.

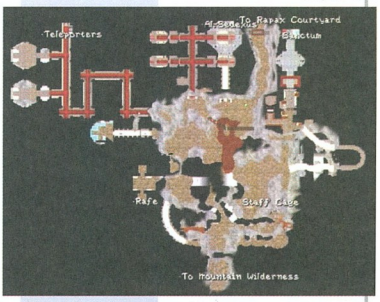
Víz, víz, víz
A „Mount Gigas Water Caves" gyakorlatilag egy út (csak egy irányba, délkelet felé úszhatunk) gonosz vízi lényekkel szegélyezve. A tűz iskola varázslatai nem működnek, még azok sem, amelyek nem valóságos tüzet hoznak létre, hanem egyéb hatással (pl. gyorsítással) segítenek. A pszí-cápák a játék egyik legkeményebb lényei, KERÜLJÜK el őket. Vagy szembesüljünk a következményekkel. 14-16. szint alatt nem nagyon van esélyünk ellenünk, főleg mert amint lenyomjuk őket, a közelből mindig előmászik egy 8-9 „fős" baruta fish hal(ál)osztag. Ha kevésnek érezzük szintjeinket, akkor gyakorlatozzunk máshol, ezek a lények jelzik az elkövetkező ütközetek nehézségének durvaságát. Esetleg a mocsárból(!), annak legészakibb részéről próbálhatunk gyalogosan Bayjinbe menni, erre jómagam nem vállalkoztam, inkább átúsztam a déli Bayjin Shallowsba. Itt egy gigantikus „vízi tisztáson", közvetlen érkezési pontunk alatt egy borzasztó méreteket öltött tengeri kígyó/sárkány, Nessie honol. Kerüljük ki, ne essünk le mellé, mert megölése szintén kb. 16. szintű partit igényel. (Aki ilyen szinten jutott ide, az idézzen egy elementált, fusson Nessie orra elé, varázslóval vonjon fel element shieldet, a harcosokkal üssön, mint a gép, a gyógyítókkal pedig a heal all-t varázsolgassa, ha kell, ha nem. Előfordulhat ugyanis, hogy nem marad időnk a következő kör elején gyógyítani, mert a szörnyike megelőz minket.) Bayjin Shallowsból kétfelé távozhatunk, a hosszú járatok végén északnyugatra maga Bayjin, délkeletre pedig a Sea Caves terül el. Az előző a könnyebb (nem sokkal), míg utóbbi a Destinae Dominust rejti, legalábbis az EWAXX szerint.

T'rang küldetések, második rész
Z'ant ezúttal egy lezuhant hajó fekete dobozáért küld minket, Bayjinbe. Legkönnyebben a mocsárból, annak északi részéből érhetjük el a rynjinek faluját. Már az ingoványban ízelítőt kaphatunk abból, mi vár ránk a tengerparti településen.

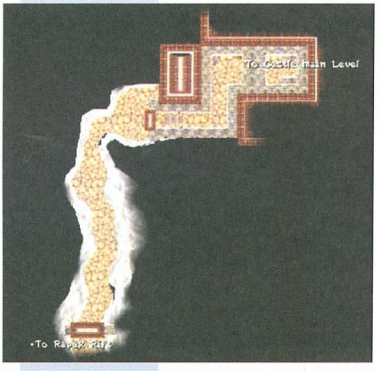
Bayjin (umpani, t'rang küldetések)
Ide mindkét frakció elvárja híveit, a helyi lakosok, a rynjinek legnagyobb bánatára. Ha a mocsárból jövünk, északra, ha Bayjin Shallowsból, akkor délre induljunk. A beltenger/tó északnyugati csücskében újabb lezuhant űrhajó maradványa várja, hogy átkutassuk. A fekete doboza is a környéken hever, egyetlen túlélője viszont a falun belül egy kunyhóban csücsül. Ajánlatos az x-ray elvarázslása, ha más nem, varázstárgyról, mert a sok piros pont között erőteljesen kiviláglik a két zöld pixelecske. Az egyik a túlélő; ketrecének kinyitása után meghal, de előtte elárulja, hogy ő helazoid (ad egy zászlót, ezt Arnikában Lord Braffitnek mutogathatjuk), és a Dark Savant lőtte le őket. Őt a 7-es részből akár ismerhetjük is. A másik zöld pont Glumph őrmester, umpani katona, expedíciójának egyetlen túlélője. Vegyük fel őt, ha szükségünk van rá (azaz tudjuk, miért is akarjuk recruit-olni, ha nincs hasonló küldetésünk, akkor hagyjuk itt!), majd a Sea Caves felé távozzunk. (Ha nincs búvárszerkónk, akkor kutassuk át a kunyhókat, ezek egyikében találunk scuba gear-t minden csapattagunk számára.)

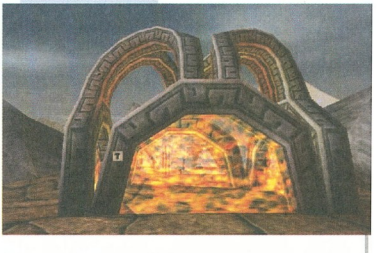
Sea Caves
A Bayjin Shallows délkeleti csücskéből elérhető Sea Cavesben figyeljünk nagyon, mert a térkép trükkös (kétszintes). Először járjuk végig a partot, egy sledgehammert (pöröly, jelöljük meg helyét az automapon) és egy plankot (deszka) vételezzünk. Az alagutak közül a legdélkeletebbre levő (1-es) barlangban egy kampós kötél (hook&line) felvétele elengedhetetlen. A pöröly egykori nyughelyétől délnyugatra van egy járat, mely áthatolhatatlan falban végződik. A pixelhibák elárulják, hogy itt a pörölyünk használandó. A zárt ajtóhoz kulcsunk nincs, tulajdonképpen csak a túloldalról nyithatjuk majd ki, így hagyjuk ezt a helyet. A szomszédos (keleti) alagutakban lyukak vannak, ezek egyike (a keleti) a barlangrendszer eddig nem látott területére enged továbbhaladást. (Essünk le a jobb oldalin!) Itt a plafonon egy nagyméretű lyukat keressünk, ahova földobhatjuk a kampós kötelünket. Ez a plafonon lévő lyuk csak a lecsúszásunk után van, szóval az alapjáratokban ne is keressük! Aztán ahogy fölcsimpaszkodunk kötelünkre, máris élőhalottak rontanak ránk, méghozzá egy elég kemény bunyóban. A küzdelem egy nagyjából központinak mondható, kb. négyzet alakú teremben zajlik, innen keletre vezet egy köves ösvény, melyet csontvázak szegélyeznek. (Ezúttal ezek, ill. szellemeik csak akkor esnek nekünk, ha kifosztjuk őket.) Egészen délen egy tüskés csizma (spiked boots, valaki vegye fel!) és egy tomb key bujkál. A központi teremből nyugatra egy szakadékot ívelhetünk át deszkánkkal (ha nincs rajtunk a tüskés csizma, akkor lecsúszunk!), a túloldalon a tomb key-jel nyithatjuk Marten sírját. Társalogjunk a kísértettel, „Marten"-t keressük, „knowledge"-re szomjazunk. (Marten: „…a Destinae Dominus hatalma óriási, ez a tudás… meg is őrültem tőle, stb.") Megkapjuk a DD-t. Vigyázat, ha nem a Helm of Serenity-t VISELŐ emberünknek adjuk, megőrülnek embereink. Amint valaki magára kapja a sisakot, zsákjába meg a tárgyat, mindjárt meggyógyulnak elmebeteggé vált karaktereink. Más dolgunk nem lévén hagyjuk el a Sea Cavest!

Rapax Rift

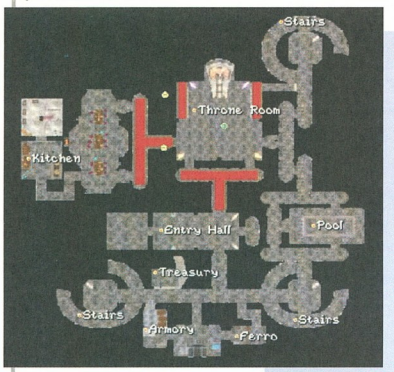


Rapax Courtyard

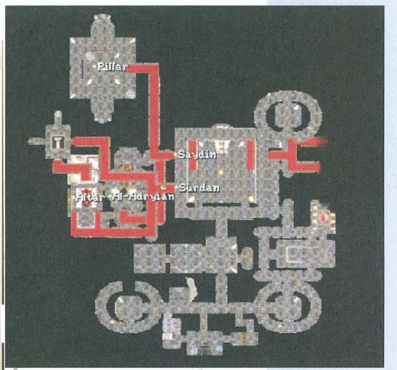




Rapax Castle Main1



Rapax Castle Main1



Utolsó küldetések

Mindkét faj utolsó küldetése a másik hajójának megsemmisítése. Ez egy roppant agresszív tett, nem javasolt (!!!) elkövetni. (Van más megoldás, de erről JÓVAL később.) Ha mégis emellett döntünk, akkor…

Umpani

Vigyük Glumphot Yamir tábornokhoz, a t'rangok Lower Marten's Bluffi bázisán pedig a Nargisst számítógépet (amit Z'ant őriz, vele a kis ablakán keresztül egyedül is megküzdhetünk) információjuk félre azáltal, hogy túlterheljük az ifjoncok szaporodását. (Ezek a teleportjuknál mászkálnak folyton, és sárga szín jelzi őket a radaron.) A Yamirtól kapott pulse pickkel nyissuk ki a géptermet, a Nargisstnak üssük be, hogy 'increase breeding', és lássunk csodát… A t'rangok mentálkutatási részlegéről még odafele menet nyúljuk le a mindblast rodot, ha van pszionicistánk.

T'rang

Arnikában az űrkikötőben (ahol a Callisto áll) az analizátorba tegyük bele a bayjini fekete dobozt, az eredményekkel a szomszéd épületben liftezzünk fel, és a nyomkövetőn használjuk a shiny metal ballt (Tryntonban, a 3. ág környékén, Bobo ketrecéből vettük fel), mire megkapjuk a Sötét Tudós Fekete Hajójának (Black Ship) koordinátáit. Ha tudásunkkal fölkeressük Z'antot, az umpani hajó megsemmisítését rója nyakunkba. Kunarnak, az umpani boltosnak, mellesleg t'rang kémnek mondjuk azt, hogy „Destiny arrives tonight", erre egy ál-security cardot ad, amivel bemehetünk az északi bázisra. Liftezzünk le a barlangrendszerbe (Mount Gigas Caves), itt a delta hub környéki lifttel az Upper Cavesbe haladjunk tovább, kelet-észak-kelet-dél-kelet-dél irányokba forduljunk, és így a Flight Deckhez lyukadunk ki. Lépjünk be kártyánk segítségével, és kapaszkodjunk fel a csúcsra, Mount Gigas Peakre. Az itt levő hajón kattintsunk a tartókötélre, majd az irányítóközpontban írjuk be, hogy „transfer to base", mire az umpanik hajója belefúródik a hegybe. Teleporttal távozzunk, ha nem akarunk a robbanásban benne lenni (ez még elkerülhető), illetve nem akarunk a hegy temérdek umpanijával megküzdeni.

Rapax Rift

Mire szintben a RR kihívásainak meg tudunk felelni, addigra a kosfejűek bizonyosan összeszűrik levüket a Sötét Tudóssal. A riftbe legkönnyebben a t'rangok bluffi teleportján keresztül jutunk, vagy a Northern Wilderness–Mountain Wilderness–Rapax Rift útvonalon (folyamatosan keletre haladva). A rapik kastélyukban fészkelnek, illetve van egy táboruk is, de célszerű elsőként a kastélyba megpróbálni bejutni. Először derítsük fel a nyugati részt; nem lesz nehéz, alagút, láva és egy cellasor minden látnivaló. A cella foglya Rafe, akire Al-Sedexus, a Rapaxok démoni úrnője a halál jelét billogozta. Rafe nagyjából felvillant valamit abból, hogy nem minden Rapax lenne gonosz, de ez a szál egyelőre elsikkad, amint a keleti rész felderítésébe kezdünk. Verekedjük át magunkat a Rapax hordán, a láncos hídon keresztül a vörös szőnyegű épületben (foglyokkal ne törődjünk) az utolsó elágazásnál jobbra forduljunk. A papnők őrzik a sanctum key-t és a tűzoltó pálcát (flamequencher wand), a többi szobában is hasonló rapikkal számolhatunk. (Fölösleges bemenni.) Kifelé jövet a meredek lejtőn csússzunk le (az ajtóból jobbra), és az egyetlen továbbjutási pontként kínálkozó, szintén vörös szőnyeges alagutat vegyük be. Ennek végén papnők és tavacska bóklászik, de a folyosón az egyik támasztó gerenda (az, amelyik ott áll, ahol lávát látni a falban) kirántható. (Rázkódás, kőzápor.)
A lávapatakon így már átkelhetünk, a térkép északnyugati részébe kerülünk, fussunk északra, ahová két tükörszerű teleportkaput állítottak. (A termekben papnők.) Az északi teleport a szentélyhez helyezi csapatunkat (sanctum key nyitja), de mielőtt feltérképeznénk, a belőle lefelé szaladó fehér ösvényen poroszkáljunk lefele. Nocsak, lángoló ketrec a távolban (meg nekem spec. rapax warlockok voltak…)!
A tűzoltó pálca használatával elolthatjuk a tüzet, és a Hamu Botját (Staff of Ash) tehetjük el, miután legyaktuk a Lava Lordot, akitől Rafe úgy félt. Ezzel a bottal meggyógyíthatjuk Rafeet, akit a fémajtón át könnyebben elérhetünk. Kiszabadításához a három jelet állítsuk sorrendbe, nekem nem jelezte a progi, hogy mikor nyertem, de Rafe hálálkodott, majd idővel eltűnt. Mivel mindegyik kapcsoló 3 fázisos, ezért a jó öreg próbálkozással tekergessük végig a kombinatorikai feladványt. Térjünk vissza a Sanctumba, itt szól egy karakterünk, hogy valami nem stimmel. Jobbra egy panelt vehetünk észre ekkor, nyissuk fel, hatástalanítsuk a csapdát, ami lávát zúdított volna a nyakunkba. Bent egy kb. bronzszínű, kerek követ találunk (beckoning stone), ezt abba az ajtóba helyezzük, melyre a déli teleportba való belépés után bukkanunk. (A déli teleport eléréséhez persze előbb vissza kell ugrani a sorokkal ezelőtt északinak titulált portálon.)
A kő behelyezésére jön El-Dorado, Al-Sedexus fő szörnyetege. Idézzünk neki egy elementált, hadd bíbelődjön el vele, továbbá nem mellékes, hogy staminája kevesebb van, mint életereje, így aránylag könnyű eszméletlenné pofozni. Az ajtó mögött Al-Sedexusszal futunk össze, aki monológja után eltűnik. Távozzunk északra, a Rapax kastély udvarára (Rapax Courtyard). Ez a Sanctumtól nyugatra, azzal párhuzamosan futó ösvényen van.

Rapax kastély

A „courtyard" átjáróház, gyorsan hagyjuk magunk mögött. Odabenn (a kastélyban) forduljunk jobbra, a zöld pont Ferro, a kovács. Custom tárgyakat gyárt, informál arról, hogy a királynő alapvetően rendes és most fogságban van, ha az északnyugati konyhából (messze van innen) pickled trynnie-t, azaz trynnie-beföttet hozunk neki, akkor odaadja érte az armory kulcsát. Menjünk északra (mintha a kezdetekkor balra fordultunk volna), a trónteremben az erkélyeken keressük meg Surdant. (Saydin mellett áll.) Ő barátságos, mondjuk neki, hogy igen, akarunk templomosok lenni, keressük fel a templomot, ahol beszéljünk Al-Adryiannal. Szóljunk Saydinnak, hogy Al-Adryian küldött minket, fizessünk neki, a mögötte levő helyiségből vegyük fel a jelvényt (initiate's badge,

az oltár? „adja", kulcsként használjuk). Némi mászkálás után leesünk az első teszt termébe. (Eddigre ugyanis elintéztük, hogy pár teszt után Al-Sedexus templomosai legyünk…) Három próbánk hasonló lesz, egy-egy elementáltípust kell leütnünk, majd találós kérdésre válaszolnunk. A megoldások: skin, brain, heart. Beszéljünk Al-Adryiannal, a kapott dark nectart öntsük az oltárra a mögötte levő teremben, a megjelenő Al-Sedexusnak ajánljuk fel a leggyengébb emberünket (öltöztessük fel a próbákon kapott ruhákba, válaszoljuk a próbák fejtőrőinek megoldásait), innentől kezdve templomosak vagyunk, és nem juthatunk ki, amíg Al-t el nem intéztük, mert ideiglenesen elrabolt emberünk elkezd elfogyni ilyenkor. Viszont a rapik zöldek lettek, azaz nem kell többet lecsapkodni őket! Keressünk egy feljárót a felső szintekre.

Upper Rapax Castle
Az emeleten kívül egy tetőnk is van, keveredjünk el ide, ahol állatkertet és egyebeket láthatunk. Közben a portcullis, azaz a felvonható rács platformja is errefelé leledzik (vörös skorpiót? ábrázol), erre lépjünk rá (nyugatra felemelkedik egy ketrec, és a portcullis kulcsára bukkanunk). Az automapon látszik a platform, innen délre van a herceg szobája (prince's playroom). Tekerjük el a szobrot, aztán kattintsunk a lándzsájára, nyissunk be, tegyük el a király lakosztályának a kulcsát (king's apartment key). Hagyjuk el a szobát, a vörös szőnyeget követve az első T-ig jussunk el, itt északra (jobbra) fordulva egészen az ajtóig figyeljük a kárpitot. A királynő lakosztályába torkollik, lépjünk, be, jegyezzük meg, hogy a bent lévő szürke köajtók közül a bal oldali egy inaktív (egyébként Arnikába vivő) teleportkaput rejt, míg a jobb oldali a királynő kártyáját (queen's deposit slip). Térjünk vissza a T-hez, most nyugatra kalandozzunk el, errefelé van a király szobája. Mivel korábban már hallhattuk (pl. Ferro mondta), hogy őrelsége a kirendelt táborukban (away camp) tanyázik, nyugodtan nyissunk be, keressük meg a trófeás termet, aminek a keleti falán egy apró (!!!) kulcslyuk szúrható ki. Ebbe illeszkedik a king's apartment key, s fed fel egy titkos ajtót, ami újabb portált mutat meg. Tegyünk le egy portál varázslatot ide, vagy előbb intézzünk el mindent, aztán sasoljuk meg, hogy mi van a túloldalon. Aki még akar, az bolyonghat a kastélyban; egy szobával arrébb a kincstár (treasury) szívesen fogadja a queen's deposit slipet, cserébe egy queen's key kulcsot kapunk, amivel a királynő szobájában megszerezhetjük a portálját aktiváló ornate metal rodot. Nos, a trónteremből nyíló portál másik oldalán a Dark Savant tornya vár, ráadásul pont a bomba hatástalanító szerkezete mellé érkezünk. Némi harcot követően kattintgassunk a vezérlőpanelon (őszintén szólva én 5-6 véletlenszerű próbálkozásból egymás után háromszor is hatástalanítottam), míg egy gépi hang nem jelzi sikerünket. Hagyjuk el a tornyot, a lényeg, hogy a Rapax Riftben találkozzunk Al-Sedexusszal, ott, ahol először láttuk (El-Doradós harc után), és végezzünk vele. Nem nagy kihívás ő sem, még a kolostor démonölő kardjára sem lesz szükségünk, ráadásul a templomosok fura módon nem neheztelnek ránk, mintha nem is tudnák, mit tettünk. A kastély trónteréből a könyves szobában (book room) lelhetjük az utolsó portált, ami Ascension Peakbe visz minket (itt áll egy rapax mage is, de ő nem jön velünk, úgyhogy nem érdemes felvenni). Még ne lépjünk be, bár kétségtelen, hogy közel állunk az utolsó próbatételhez.

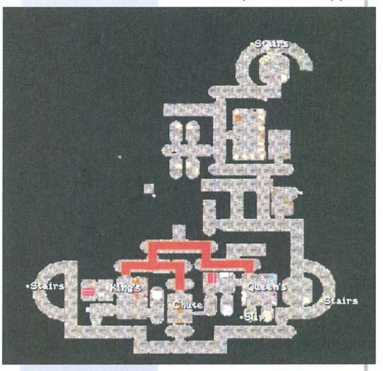
Rapax Away Camp, a végső szövetség
A SE wildernessből délre bukkanhatunk rá, Wilderness Clearing név alatt töltődik be. Csak Rapax templomosként jöjjünk ide! Látogassuk meg a királyt a sátrában, aki felkér minket, hogy vallassuk ki foglyaikat. Ezek északészaknyugatra egy-egy ketrecben raboskodnak, megtalálásukhoz bátran rontsunk neki a világosbarna északi lankáknak, mert nehéz kiszúrni ugyan, de az az egyik út hozzájuk. A foglyok cellájáját a király által adott kulccsal nyissuk (menjünk közel, és sokszor próbálkozzunk, nem akarja az igazságot a program…), és hamarosan egy felvilágosult t'rang/umpani párossal elegyedhetünk beszédbe. Ők a két nép békéjéért harcolnak, ha valamelyiket elpusztítottuk (vagyis valamelyik hajóját), akkor leshetjük az egészet, nem beszélnek velünk. Amúgy vegyük fel őket a csapatunkba, csapdossuk le a királyt, kulcsával nyissuk ki a sátra mögötti zárkát, ahol beszéljünk a királynővel, aki nagyjából rendes (pickpocketolhatjuk is, ha van ilyenünk). A két jómadárral látogassuk meg a t'rangok, majd az umpanik vezérét (azért mentsünk a beszéd előtt, nehogy valami hiba csússzon közbe), s ekkor a t'rangok által adott vezérlővel lelőhetjük a Black Shipet, a Dark Savant hajóját. (A művelet az Upper Umpani Caveből a Flight Decken át nyíló Mount Gigas Peak-en ejtendő meg.)

Ascension Peak
Nem ragozom nagyon ezt a helyet, a három artifactunkat kell a templomukba tenni, iszonyatos ellenfelek ellen (20+ szint ajánlott). Jussunk el a hármas szoborig (nyugtázhatjuk, hogy t'rang és umpani barátaink halottak), először a keleti, majd a nyugati, harmadjára az északi ösvényt válasszuk. Minden út ugyanis az egyik templomig vezet, ahol az adott tárgyról kérdez minket régi ismerősünk, Aletheides. (A keleti a DD, a nyugati a CM, az északi az AD temploma.) Válaszok: destinae dominus templomában – knowledge, Higardi; chaos moliri – change, Dark Savant; astral dominae – life, Phoonzang. Negyedjére az északi ösvényen induljunk el, ez rögtön az első fordulójával „rajzol" egy „U" betűt (lásd automap), ennek a bal oldali szárának van egy meghosszabbítása (figyelni kell, hogy észrevegyük!), ez vezet a Kozmikus Kör portáljához.

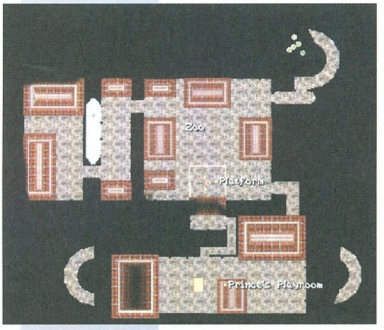
Cosmic Circle
Itt a játék végkifejletének lehetünk tanúi, le is írnám a csattanót, ha nem baj. (Aki nem kíváncsi rá, ne olvasson tovább!) Szóval tanúi leszünk Aletheides és a Sötét Tudós beszélgetésének, kiderül, hogy a régi Kozmikus Lordok már elmentek, pedig a Dark Savant rajtuk akart bosszút állni. Fel akarná robbantani a bombáját, de nem sikerül neki, Aletheidesszel azért végez. Mi közben Bélával a teremtés könyvéhez lépünk, természetesen hatalmas mennyiségű tudás zúdul a nyakunkba. Jön a DS, kiderül, hogy ő Phoonzang, aki el akarta hozni a tudást az embereknek, de a Lordok ezt nem hagyták, kilökték soraikból, ezért vált gonosz robotlénnyé. Vi a lánya (valóban, erről korábban hallhattunk utalásokat), és nekünk három választásunk lesz, na ezt nem mondom el, csak annyit, hogy mindegyikkel istenekké válunk, csak épp az egyik döntés hatására végtelenül gonosz halhatatlanná torzulunk... Ha harcolunk a Dark Savanttal, csak rá koncentráljunk, és sima ügy lesz az egész. Bár istenként fejezzük be a Wizardry 8-at, azért egy ending.sav-ban elraktározódnak adataink, hátha lesz 9…

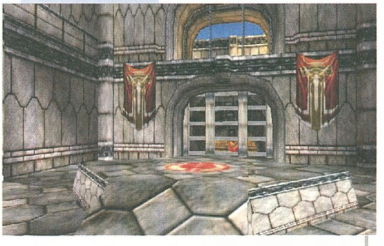
sajoati

Rapax Castle Upper 1



Rapax Castle Upper 2





BATTLE REALMS

Mission 1
Építsünk minél előbb két tavernát, és képezzünk ki legalább 15 kardos katonát. Ezután induljunk el az embereinkkel a folyó mentén dél felé, ahol az erdőben íjászokkal találkozunk. A folyó túlpartján farkasok állnak lesben, amiket mindenféleképpen el kell intéznünk. Az északi rizsföldek közelében találjuk Otomo kis táborát, amit tegyünk a földdel egyenlővé. Ezután fésüljük át a többi erdőrészt is, hogy elkergessük a további íjászokat is. Ne feledjük a nyugati oldalon lévő erdőt sem, ami a starthelytől északra található.

Mission 2
Maradjunk a startpontnál, és építsük fel az összes épületet, hogy banditákat és mellvédet képezhessünk ki. Eleinte úgysem kell a térképet nagyon felderíteni. Shinja erődje egyébként sincs messze tőlünk. Egészen északon találunk egy kis rizsföldet, valamint az erődöt is. Nyugodtan képezzünk egységeket, amíg el nem érjük a maximumot, és a sereggel induljunk meg az erőd felé. A banditákat lehetőleg tartsuk egy csapatban a sereg elején, mert ők hamarabb észreveszik az ellenséges egységeket és épületeket. Ha ez megtörtént, akkor állítsuk meg a banditákat, és induljunk hadba a mellvéddel. Így kis veszteséggel elintézhetjük Shinjat-ékat.

Mission 3
Kövessük az utat, de közben ügyeljünk az erdőből előtörő farkasokra is. A táborunkat délnyugaton építsük fel. Gyorsan gyűjtsünk rizst, hogy fel tudjuk építeni a rizsföld közelében a parasztkunyhókat. Miután elég rizst gyűjtöttünk be, telepítsük át a bázist az északnyugati rizsföldekhez, mert ott jobban tudunk védekezni. Ezután képezzünk ki 15-20 harcost, amikkel keljünk át a folyón keleti irányba. Ott intézzük el a Farkas-klánt, majd a romjaikon létesítsünk egy második tábort, hogy itt helyben tudjunk katonákat kiképezni. Először pusztítsuk el az ellenséges klánok összes parasztkunyhóját és védőtornyát. Katonáinkkal induljunk tovább az út mentén, és romboljuk le az erőd összes falát. A keleten fekvő rizsföldeknél szintén további épületeket találunk, amiket le kell rombolnunk. Ha még mindig nincs vége a küldetésnek, akkor ellenőrizzük, hogy az ellenség nem létesített-e épületet a startpontnál lévő tornyoknál.

Mission 4
Siessünk a Geishák fürdőházához északra. Miután a támadás több oldalról megtörtént, csapatunkat fel kell osztanunk. Egyet jobbról, egyet pedig balról a fürdőház mellé helyezzünk el őrködésre. Minden jelentősebb ütközet után mentsünk, miközben figyeljük a minimapot. Ha embereink nem jól álltak a támadásnál, akkor csak töltsük vissza az állást, és csoportosítsuk át a sereget, ahogy kell.

Mission 5
Verjünk tábort a folyó partján, és minél gyorsabban húzzunk fel három őrtornyot. Biztosítanunk kell magunkat nyugaton, délnyugaton és északon a gázló felől. Főleg bandität és mellvédet képezzünk ki. Várjuk a Farkas-klán első támadását, hogy megállapíthassuk a támadás irányát, és begyűjtsük az értékes Yin-pontokat, amivel katonáinkat megerősíthetjük. Hagyjunk öt-hat harcost a táborban, a maradékkal pedig induljunk meg délnyugat felé. Vigyázzunk a Farkas-klán tornyaira. Lehetőleg maradjunk mindig lőtávolon kívül, és használjuk távolsági harcosainkat a tornyok lerombolására. A térkép nyugati részénél, a kereszteződésnél is van két torony, amelyek mellett néhány harcos őrködik. Ha ezt a veszélyt elhárítottuk, akkor felépíthetjük délnyugaton a tornyunkat, valamint nyugaton a gázlónál is. Itt építsünk fel egy második bázist. Szakítsunk időt a lovakra is, mert a harcosaink profitálhatnak belőlük. Ha felkészültünk, menjünk északra felé a nyugati és keleti úton. A folyótól északra a Farkas-klán további védállásait találjuk. Extratipp: Már elég korán menjünk egy Gésával a délnyugati sarokba. Ott találkozunk Budóval, akit a Gésa segítségével a szövetségesünké tehetünk.

Mission 6
Siessünk a katonáinkkal az északnyugati rizsföldekhez. A Lótusz-klán megpróbál ott elsőként egy bázist létrehozni. Mindenféleképpen akadályozzuk meg ebben, és mi létesítsünk ott tábort. Építsünk tornyokat a keleti gázlónál és a rizsföldek fölötti hegyoldalon. Egy harmadik toronnyal pedig dél felé védekezzünk. Állandó támadásokra kell számítanunk mind a Farkas, mind pedig a Lótusz-klán részéről. Elsősorban muskétásokat, banditákat és mellvédet képezzünk ki. Több kutat is tartsunk készenlétben, az esetleges tüzes támadások ellen a Farkasok részéről. Amikor a seregünk már elég nagy, menjünk az északi gázlón át kelet felé.
A keleti oldalon létesítsünk egy második katonai bázist, hogy gyorsan utánpótlást tudjunk kiképezni. Miután északkeleten elintéztük a Lótusz-klánt, építsük fel a főbázist a romokra, mert itt jobban tudunk védekezni. Ezután nyomuljunk dél felé. Ahhoz, hogy a Farkas-klán sok épületét leromboljuk, nagy segítséget nyújtanak a tüzérek.

Mission 7
Menjünk az embereinkkel kelet felé a kis rizsföldhöz a térkép szélénél. Közben ügyeljünk az egyes Farkas-klánbeli őrökre. Ha nem keltettünk nagy feltűnést, akkor nyugalomban felépíthetjük a táborunkat, és a limitig kiképezetjük a katonáinkat anélkül, hogy megtámadnának minket. Seregünk főleg muskétásokból és fáklyás rablókból álljon, de képezzünk ki néhány bandität és két Gésát is. Biztosítsuk a bázist észak, nyugat és délnyugat felől tornyokkal, és a tornyokba muskétásokat vagy mellvédet helyezzünk. Öt-hat bandität hagyjunk a táborban. Ha a seregünk kész, akkor menjünk velük lassan északi irányba. Ha találkozunk a Farkas-klán épületeivel, akkor álljunk meg a sereggel, és az épületeket a fáklyás rablókkal intézzük el. Az ellenséges egységeket pedig a muskétá-

sokkal és banditákkal szedjük le. Az elnyert Yin-pontokat a hősökre fordítsuk, mivel igen nagy harci erővel rendelkeznek. Az egész térképet át kell kutatnunk, mert a Farkas-klán mindenhol szétszórtan található.

Mission 8

Ennél a küldetésnél minden egység létfontosságú, ezért lehetőleg ne veszítsünk belőlük. Képezzünk három csoportot: közelharcosok, távolsági harcosok és Gésák. Pusztítsuk el rögtön a kezdéskor az épületeket. A közelharcosokkal védjük a muskétásokat és a tüzérséget, miközben azok az épületeket lerombolják. A Gésákat gyógyításra használjuk, ezért tartsuk a két legyezős hölgyet a harcosok közelében. Minden ütközet után tartsunk szünetet, hogy az energiákat újra feltöltsük. Lassan menjünk délkelet felé, mindig a hegyszélnél maradva. A hegyi ösvény kezdetét két kőfej jelzi. Innentől kicsit nehéz lesz, mindenesetre a mentés nem árt. A halottidéző állandóan újabb és újabb szellemharcosokat hív elő. Ahelyett, hogy hosszadalmas csatákba bocsátkoznánk, a hősökkel menjünk fel az ösvényen. Ügyet se vessünk az ellenségre, csak fussunk felfelé az ösvényen, míg el nem érjük a fennsíkot. Ezzel a küldetésnek vége.

Mission 9

Először teremtsünk három szellemharcost, amikkel lassan menjünk északkelet felé. A rizsföldnél van két parasztkunyhó és egy alkimistakunyhó, amiket tegyünk a földdel egyenlővé. A csata után húzódjunk vissza délre az erdőbe, mert néhány Sárkány-klán harcos (szamuráj, íjász, kabuki és lándzsás) bukkan fel hamarosan. Ha ezeket az egységeket is veszteség nélkül elintéztük, akkor vonuljunk vissza, és gyógyítsuk meg a sebesülteket. A csapatunkat úgy mozgassuk, hogy a halottidéző és a két gésa középen legyen, amiket szellemharcosokkal és zombikkal védjünk. Derítsük fel a térképet nyugati és északi irányban. A rizsföldek közelében megtaláljuk Otomo embereit. Elsőként mindig a katonai épületeket romboljuk le, így Otomo nem tud utánpótlást gyártani. Ügyeljünk a védőtornyokra! Ha azok lőtávolságán belül kerülünk, akkor a közelharcosokkal gyorsan romboljuk le őket.

Mission 10

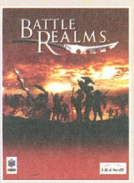
1. Kezdéskor nincs túl sok időnk, ezért menjünk a két hőssel és a muskétásokkal a hegyhez, ahol a Schlagenholm erőd van. Ott fent aztán szabályosan egyesüljünk, elég helyünk van, hogy a fontos épületeket felhúzhassuk. Mivel a fennsíknak csak egy bejárata van, ezért ott megfelelő védelmet hozhatunk létre. A védelemhez használjunk muskétásokat, mellvédet, banditákat és szellemharcosokat. Távolsági harcosokat helyezzünk a fennsík széleihez is, így már ők nagy távolságból is sebzéseke okozhatnak. Építsünk egy kutat is a fennsíkra, így nem lesz szükségünk a folyóra és vízlyukakra. A rizsszűrethez viszont egy szokatlan taktikát kell ezúttal használnunk: a keleti térképrésznél építsünk minél több parasztkunyhót a rizsföldek közelében. A földeket nem kell őriznünk, mivel ha elértük a fennsíkot, akkor az ellenség úgy is azt fogja lerohanni. A kunyhókat csak ritkán támadják meg. Arra ügyeljünk, hogy rizsföldek közelében mindig legyen legalább három kunyhó, így van elkerülési esélyünk egy-egy támadás esetén.
2. Ha az állandó támadásokból elég Yin-pontot szereztünk az egységeink felfejlesztéséhez, akkor a térkép északkeleti részén létesítsünk egy másik támaszpontot.

Fejlesztő:
Liquid Entertainment
Kiadó: Ubi Soft

Megjelenés:
2001-November-29

Kategória: Stratégia

http://www.battlerealms.com/



Mivel a fennsíkon nem volt elég hely az erőd megépítésére, ezért ezt tegyük meg itt. Amíg ez a terület nem szomszédos a Farkas-klánéval, addig nem történik semmi. Hagyjunk 10-12 egységet a fennsíkon védekezésre. Az északkeleti részen képezzünk ki egy támadó sereget, amely főleg fáklyás rablókból, muskétásokból és kardos harcosokból álljon. Persze társítsunk hozzájuk hősöket is. Indítsuk meg a támadást elsőként a Farkas-klán ellen ezen a területen. Csak kis támadásokat hajtsunk végre, és mindig pótoljuk a veszteségeket. Ha a földdel tettük egyenlővé a nyugati oldalon a bázist, létesítsünk ott egy támaszpontot. Harcoljuk magunkat keresztül a bevált módon ezen az oldalon dél felé, és állítsuk meg Otomo katonáit. Végül meg kell támadnunk Otomo táborát a keleti oldalon az erődje alatt. Két oldalról támadjuk meg a bázist.

Mission 11

Tartsuk csapatunkat tömören együtt, és menjünk a térkép délkeleti sarkába. Ott találkozunk a szerzetesek kékruhás hőseivel. Ha eléggé lesérültek, akkor feladják a harcot, és csatlakoznak hozzánk. Ezután menjünk az északkeleti sarkába a térképnek. Ott megtaláljuk a szerzetesek ereklyéjét.

Mission 12

1. A támaszpontunkat délre a startponttól létesítsük a térkép szélénél. Tornyokkal ezt jól megvédhetjük. Gyorsan képezzünk ki muskétásokat és banditákat, valamint néhány tüzért és két gésát is, hogy az állandó támadásokra fel legyünk készülve. A Farkas-klán váltakozva támad nyugat, észak és északkelet felől. Miután felépítettük az erődöt és a nekromantatrónt, elkezdhetjük a saját portyázásainkat. Először szerzeteseket, szellemharcosokat, két-három rablót és egy gésát vessünk be. Ezzel a csapattal menjünk a nyugati gázlónál át a délnyugati fennsík felé. Romboljuk le a Farkas-klán tornyait, és ne csináljunk belőle gondot, hogy ezt a csapatot hamar le fogják győzni. A fennsíkot elérve hajtsunk végre egy főtámadást.
2. Vigyük magunkkal a katonákat és egy munkást, majd a csata után délnyugaton, a fennsíkon létesítsünk egy saját bázist. A bejáratot négy toronnyal és néhány egységgel meg tudjuk védeni. Ezután gondot fordíthatunk az északnyugati bázis megtámadására. Ismét használjuk ugyanazt a taktikát: rablókkal, szellemharcosokkal és szerzetesekkel romboljuk le a tornyokat, és ezután vessük be a nagyobb sereget. Ha elvégeztük a feladatot, menjünk a szoroshoz északkeletre. Itt is létesítsünk egy támaszpontot, és dolgozzuk fel magunkat az északkeleti fennsíkra. Vegyük ismét körbe, és az egységeinkkel örködjünk a déli gázlónál. A délkeleti fennsíkon találjuk a Farkas-klán utolsó bázisát.

Mission 13

Siessünk az embereinkkel az északkeleti rizsföldhöz. A Farkas-klán ott még elég gyenge. Itt telepedjünk le, és a magasabb területeket védekezésre használjuk. Építsünk tornyokat délen a sziklafalakra. Szellemharcosokkal és rablókkal portyázzunk északnyugat felé. Elsőként romboljuk le a tornyokat. Az ellenséges támaszpontot a térkép déli felén figyelmen kívül hagyhatjuk. Koncentráljuk a támadásainkat a nyugati részre. Ott találjuk a Farkas-klán vezetőjét. A rövid közjáték után az Árnyékkarommal Kenjit ismét a seregünkhöz kell vezetni. A seregünkkel menjünk át a nyugati térképrészre, mindig az árnyéklényeket kutatva. Hagyjunk kb. tíz egységet a táborunkban, hogy az árnyak támadását megakadályozhassuk. Ha elég szörnyet elintéztünk, felbukkan az Obermotz (legtöbbször nyugaton a Szemek közelében). Minden közelben lévő egységgel támadjuk meg.

Crowie

- folytatjuk -

EMPIRE EARTH

Egy igazi RTS-hívőnek fülében jól cseng Rick Goodman neve. Eme fiatalember 1995 januárjában szövetkezett a Railroad Tycoon és a Civilization segédtervezőjével, Bruce Shelly-vel egy teljesen új játék megalkotására, ami nem volt más, mint a stílus- és iskolateremtő Age of Empires, mely mind az alkotóknak, mind friss cégüknek, az Ensemble Studios-nak világhírt és dicsőséget hozott. A sors kiszámíthatatlan kereke azonban úgy fordult, hogy Rick 1998-ra egyedül maradt, egy régóta dédelgetett nagy ötlettel. Nem sokat vacillált, új céget alapított Stainless Steel Studios néven, és megkezdődött a nagy project, az Empire Earth fejlesztése. Ez a játék nem kevesebbre vállalkozik, mint a teljes emberi történelem újrateremtésére! Krisztus előtt félmillió évvel, a paleolitikum primitív világából kezdjük meg – a szó konkrét és átvitt értelmében is – felemelkedésünket, és juthatunk el a „csillagokig és tovább", a nanotechnológiáról elnevezett 23. századba. Ez konkrétan 14 korszakot (epoch) jelent: Prehistoric (történelem előtti idők), Stone Age (kőkorszak), Copper Age (rézkorszak), Bronze Age (bronzkorszak), Dark Age (a sötét – kora – középkor), Middle Age (késő középkor), Renaissance (reneszánsz), Imperial Age (birodalmak korszaka), Industrial Age (ipari forradalom kora), Atomic – WWI (atomkor, első világháború), Atomic – WWII (atomkor, második világháború), Atomic – Modern (atomkor, modern idők), Digital Age (az információtechnológia kora), Nano Age (a nanotechnológia kora). Hatalmas kihívás mind a játékfejlesztőnek, mind a játékosnak! Nos, Goodmanék talán túlságosan is nagy fába vágták rozsdamentes acél fejszéjüket. Bár a játék jó, és sok élvezetes percet és órát fog szerezni a megrögzött RTS fanoknak – de valószínűleg csak nekik. Már a most ismertetésre kerülő kampányok is néha rendkívül nehezek, és hamar rá fogunk jönni, hogy bár az erőegyensúlyt igyekeztek a készítők finomra hangolni, mégis számtalanszor volt az az érzésem, hogy az AI pofátlanul és képembe röhögve csal. És bár megértem a fejlesztők abbéli szándékát, hogy a fegyvernemek között egyfajta hierarchiát igyekeztek kialakítani (ezt a leírásban alaposan kivesézzük majd), de amikor a hatalmas bronzágyúmat egyetlen huszár három kardcsapással leamortizálta, lefejeltem a monitort... A szintén később tárgyalandó civilizációs bónuszrendszer is jó ötlet, bár kissé átláthatatlan, és ezt elemezve, valamint a játék egészét nézve nem mehetünk el a mellett a nyilvánvalóság mellett sem, hogy a SSS kissé elkapkodta a játékot. Valószínűleg nagyon ki akartak vele karácsonyra jönni, pedig talán egy húsvéti időponttal jobban járt volna mindannyian. Azt pedig személy szerint végképp nem értem meg, hogy miért erőltetnek rám egy 3D-s játékot akkor, ha annak előnyét nem, csak hátrányát élvezhetem. Ez alatt pedig azt értem, hogy nem tudjuk forgatni a pályát, és csak egyetlen kameraállást használhatunk. A 3D másik „jóságáról", a szabad zoomról pedig csak annyit: közelíteni lehet (bár ez esetben borzalmas látványban lehet részünk, a grafika csak távolról szép – erről Ady jut eszembe: „Meg akarlak tartani Téged, / Ezért választom örödül / A megszépítő messzeséget."), távolítani nem. (A kamera egy adott íven fordul a közelítésre, tehát valamelyes nézőpontváltás azért lehetséges, de ez nem szabadon kezelhető.) Ez így kevés, sőt semmi. Sajnos a perspektíva olyan, hogy nem ad a szabad taktikázásra lehetőséget: olyan kis területet látunk át, hogy még saját csapataink felállítását is körülményesen végezhetjük el, és arról, hogy összes emberünket egyszerre kijelöljük egy gyors átrendezésre, vagy költöztetésre, már most mondjunk le... Ennek levét pedig a régebbi videokártyák tulajdonosai isszák meg – ők a kis felbontású, vagy a sebességre optimalizált, következésképpen végletekig leocsmányított grafikájú játékkal kell, hogy kibéküljenek. A GeForce2 tulajok persze sokkal elégedettebbek lehetnek – 1280x1024-ben, 32 biten is szép és jól játszható az EE. (Nem lehetett volna megmaradni a jó öreg 2D-s, izometrikus módnál?), a hangok és a zene is kitűnőek, az animáció jó, és a karakterek és épületek történelemhűsége, ezzel együtt a maga a hangulat valóban szuper, nem beszélve arról, hogy világtörténelmi események részesei lehetünk, nevezetes helyeken bukkanhatunk fel, és híres-hírhedt figurák bőrébe bújhatunk.

Mindenkinek, még a régi RTS és AOE fanoknak is ajánlott a gyakorlópályák végigjátszása, hogy megismerkedjünk az újdonságokkal és egyedi stílusjegyekkel; akad mindkettőből bőven. A 8 lépéses tutorialt a Single Player -> Learning Scenarios menüpont alól érhetjük el, és tetszés szerint indíthatjuk el bármelyik részét, először persze érdemes sorba menni. A szokásos végigjátszás-forgatókönyvtől kissé talán eltérve végigjárjuk ezt a részt is, hogy később, a játék során előbukkanó rutinfeladatokat megtanuljuk.

A görögök (Greek Campaign)

1. The Early Helladic Peoples (Az első hellén népek)

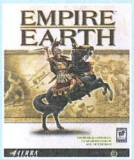
Az első kampány az ősi Görögországba kalauzol minket, a hellén kultúra bölcsőjénél tehetjük meg első botladozó lépéseinket. Héraklész egy kis anatóliai törzs vezetője, és bizony rossz idők járnak rájuk, még egy kemény tél, és végük. Szerencsére Karkas, a sámán álmot lát: hajót, amelyen átszelik a Nagy Vizet nyugati irányban, és új hazát lelnek Thesszáliában. Lássuk, mi a feladatunk: besétálni egy ellenséges városba, Troasba, ott lehetővé tenni, hogy Karkas „átvuduzza" a dokkot a mi oldalunkra, hajót építeni, átevezni a túlpartra, megalapítani új városunkat, felépíteni egy barakkot és egy templomot, és fontos, hogy mind Héraklész, mind Karkas életben maradjon! Először is építsünk barakkot, és képezzünk pár katonát, kőhajigálókat és bunkós legényeket vegyesen, ízlésünk szerint. Míg elkészülnek, minden falusit állítsunk rá a fakitermelésre, mivel minimum 650 egység fára lesz szükségünk! Lévén, hogy van aranyunk és vasunk is bőven, érdemes katonáinkat kissé fejleszteni, ütősöknél támadóerőben, dobálósoknál hatótávolságban, itt is, ott is páncélzatban. Ha elégedettek vagyunk, indítsuk el a csapatot nyugat-délnyugat irányába, azaz balra, a pálya közepe felé. Javaslom, hogy a faluban hagyjunk pár favágót, hadd termeljék a fát, mivel az új településünk körül ritka kincs lesz eme nyersanyag!

Fejlesztő:
Stainless Steel
Kiadó: Vivendi

Megjelenés:
2001-November-23

Kategória: Stratégia

http://empireearth.sierra.com/



Amint elérjük Troast, vigyázzunk, ne menjünk közel az őrtornyokhoz, maradjunk tisztes távolban tőlük, és sétáljunk le a tengerpartra, távol a várostól, valahol arra, ahol a kis tehéncsorda pihen, jobbra lesz egy kis vízszöglet. A falusiakat állítsuk jó távolra, ne essék bajuk! Hamarosan megjelenik három kezdetleges „hadihajó" (csónak, benne ködobáló csókák), ezeket nyomjuk le, besegíthet Karkas egy jó kis tűzesővel és Héraklész a csatakiáltásával. Ha mind a három elsüllyedt, sámánunkat tereljük balra a dokk felé, amint hatótávolságba ér, elvégzi az „átalakítást". Bár támadni fogják, de ennyi belefér. Amint a dokk a miénk, azonnal zavarjuk el őt biztos fedezékbe, indítsuk el egy hajó építését, és gyűjtőpontnak jelöljük ki a csendes kis öblöt. Ha befut a jármű, helyezzük el rajta hőseinket, pár katonát és falusit (összesen tíz hely lesz rajta), és evezzünk át a tengeren, megint csak balra, míg partot nem érünk. (Fontos megjegyezni, hogy egy sámán öt embert tesz ki, és ugyanennyi helyet is foglal el a hajón!) A túloldalon Héraklész közli, hogy találnunk kell egy jó kis magaslatot az új városnak, ha meglátja, ő felismeri. Ne siessünk, fuvarozzuk át minden emberünket a partra, majd induljunk el, hamarosan megleljük a megfelelő helyet, melyet vezérünk kis kék zászlóval megjelöl. Itt kell építenünk egy települést. Jó tanács: ha van megfelelő mennyiségű falulakónk, áldozzunk fel ötöt, azaz változtassuk városközponttá településünket, ahogy a 4. gyakorlópályán megtanultuk (Populate). Így már termelhetünk falusiakat is, akik segítségével gyorsan elvarrhatjuk a szálakat: a templom és a barakk építését. Vigyázzunk, ideges dór lovasok zavarják meg nyugalmunkat, úgyhogy tanácsos az utóbbival kezdeni az építést, a templom ráér a legvégén. Ha több ellen jön, próbáljuk ki rajtuk Karkas maláriafertőző varázslatát, megkapó látvány... Sok sikert!

Civilizációs pontok: dokk birtokbavétele és hajóépítés – 5 pont, templomépítés – 15 pont

2. Warriors from the Sea (Harcosok a tengerről)

Pelops király és három fia Egyiptomból útra kel a tengeren, hogy új hazát találjon. Krétán kötnek ki, de ez már a minóiak kezén van. Így hát meghúzódnak Kréta tengerpartján, egy kis erőgyűjtésre a továbbhajózáshoz. Pelops király ősi történeteket olvas, amelyben kis reményusgarat talál: a Hellasz nevű északi kontinens egyik, belakható fennsíkja, Argosz még nem népesedett be, így ez alkalmasnak tűnik az otthonteremtésre. Feladatunk elég összetett: először Kréta tengerpartján kell tábort vernünk, fel kell húznunk egy dokkot, és csapatszállító hajót kell építenünk, amellyel átkelve a tengeren, el kell érnünk Argoszt. Itt fel kell építeni fővárosunkat, majd megsemmisítve két ellenséges városközpontot, hatalmunkat kiteljesíthetjük. Fontos, hogy a király és legalább egy fia életben maradjon! Az első részben sok tökölésre nincs idő: Kréta lakói nem nézik jó szemmel betolakodásunkat, és hamarosan túlerő zúdul ránk. Argosz elérése tulajdonképpen nem nehéz, de sürűn kell mentenünk. Több lehetőség is áll előttünk: választhatunk egy gyors hajóépítés–felcuccolás–átkelés–Argosz elérése metódust. Arra kell vigyáznunk, hogy a tengeren ellenséges hajók lesnek ránk, és könnyen elsüllyeszthetik a tutajokat királyostul, a parton pedig könnyen lecsaphatnak ránk az ottani rosszfiúk. Választhatjuk azt is, hogy Krétán építünk egy barakkot és egy íjászképzőt, és 5-5 katonát képzünk a biztonság kedvéért. Ekkor legalább 3 „kompot" kell kitermelnünk (ide-oda mászkálásra nem igen lesz lehetőségünk), és mellé két hadihajót, vezérállapotnak – míg velük vannak elfoglalva ellenségeink, kis csapatunkat partra tehetjük Hellászon. Ez biztosabb, bár sok faanyagba kerül. (Senkit ne hagyjunk Krétán, mert ottani települnk pusztulásra van ítélve, legfeljebb pár favágót, hogy addig is termeljenek!) Partot érve ne keveredjünk csetepatéba – ha ügyesek vagyunk, viszonylag sértetlenül elérhetjük Argoszt. Itt egy darabig nyugtunk lesz, úgyhogy megtervezhetjük stratégiánkat. Azt láthatjuk, hogy arany és vasérc van bőven, élelem a lovakból termelhető, bár ez elég macerás (elgaloppoznak, és messziről kell hordani a virslinek valót), kő a közelben nincs, fa korlátozott mennyiségben. Javaslom, hogy az első célunk a rézkorszak elérése legyen! A szükséges nyersanyagokat könnyen megtermelhetjük. Ha megtörtént az éraváltás, azonnal építsünk barakkot és íjászképzőt, és a meglevő egységeinket upgrade-eljük, majd kezdjünk sereget gyártani. Lándzsások, íjászok jó szolgálatot fognak tenni, és a nagy botú Sámson se gyenge, bár lassú. Építsünk egy templomot is, és egy próféát. A rézkorszakban már tudunk gabonát termeszteni, így a kajautánpótlás biztosítottnak látszik. Ha felpumpáltuk az élelemszintet, készítsünk annyi munkást, hogy folyamatos legyen a kitermelés az elérhető nyersanyagokból! Fejlesszük ki a különböző fegyvernemek speciális képességeit a 8. tutorban megismert módon, a király és fiai is fejleszthetőek! Az első célpontunk balra tőlünk a sárgák faluja lesz. Ők az akhájok, és igen jó lovas katonák, találjuk meg ellenük a megfelelő ütőerőt! (Emlékezzünk az 5. gyakorlópályán megtanult első imára!) Amíg csatázunk, sámánunk beosonhat a faluba, és egy laza csuklómozdulattal elintézhet egy jó kis földrengést, természetesen az epicentrumnak a városközpontot válasszuk, aztán mentsük ki a figuránkat. Végezzünk az összes akhájlovassal, és Argoszban megfelelő hátvédsort hagyva településünk át a lerombolt faluba! Itt rögtön építhetünk egy települést a kőbánya mellé, és feltölthetjük mind a kő- mind a fa készletünket. Érdemes rögtön építeni ide egy kórházat is, mert eddigre biztosan lesz egy-két sérülés a királyi családon, és azt itt kikúrálhatjuk, csapatunk többi sebesültjével egyetemben. Ha egyenesbe kerültünk, javaslom a piros falut következő célnak, közelebb van, és egyszerűbb a dolgunk. A domb tetején lévő őrtornyot sámánunk egy földrengéssel annullálja, a ránk rontó ősemberek nem okozhatnak gondot. Sajna a falu rontás ellen védett, így vudumesterünket akár haza is küldhetjük. Támadjuk meg a központot, ha van kéznél pár Sámson, azok pillanatok alatt bedöngetik a falakat. Ennyi, lehet örülni!

Civilizációs pontok: városközpont megépítése Argoszban – 5 pont, első falu elfoglalása – 5 pont, második falu – 15 pont

3. The Trojan War (A trójai háború)

A sztori – gondolom – közismert. Menelaosz, Sparta királya szövetségre lép bátyjával, Agamemnónnal, valamint Akhilleusszal és Odüsszeusszal, hogy kiszabadítsák Helenét, Sparta gyönyörű királynőjét. A sereg fővezére Agamemnón – a mi kis főhősünk – ebben az igencsak játékost próbáló eszement szívatásban. Több feladatunk is van, néhány nyilvánvaló, és pár kézenfekvő... Nézzünk először is körül. Kezdésnek nincs valami sok nyersanyagunk, de a falakon kívül, északra igen gazdag területre bukkanhatunk, vas, arany, kő és fa dögivel, egyetlen települést építvé a tisztásra korlátlan forráshoz jutunk, és erre szükségünk is lesz! Csakhogy... Amint odatereljük embereinket, lecsapnak ránk a dórok, és lemészárolnak mindenkit. Két lehetőségünk van: vagy összeszedjük minden emberünket, majd lerohanjuk, és földig romboljuk a dór települést, vagy húzunk egy falat a tengertől a spártaiak falaig, nagyjából a legszélső arany-és vasbánya magasságában. Én ezt választottam. Először a sámán maláriaáldásával és jóembereimmel lenulláztam az ellenség első hullámát, majd gyorsan felhúztam a falat, és pár toronnyal megtámasztottam a biztonság kedvéért. Közben a várfalon belül, a jobb alsó sarokban (a templom alatt) építettem egy kis mintagazdaságot, az ne zavarjon minket, hogy nem tudjuk mind a nyolc területet termelésbe venni, amennyit lehet, az bőven elég lesz! Ha kész a fal, a nyersanyagforrások metszéspontjában fel lehet építeni a településünket, és megkezdeni a kitermelést. Ha valamelyik falusi az építkezéskor kint ragadt volna a falon kívül, ne kíméljük: jelöljük ki, és a Delete gombbal köszönjük meg munkáját. Fölösleges naplopókat nem szabad megtűrnünk, csak száz embert termelhetünk, és sok katonára lesz szükségünk (a népességlimitet a kis térkép mellett láthatjuk – jelenlegi/maximum kijelzésben). (Érdemes a civilizációs bónuszt a 'Civ – General' csoportban található '15% Pop Cap' lehetőségre költeni, ezzel 15 százalékkal több embert állíthatunk elő, és ez biza jól jön majd később is. Én egyébként eddigre a következőkre költöttem el a pontjaimat: 'Citizens & Fishing Boats – 20% Speed' – parasztjaink sebessége fontos tényező; 'Civ - Bldgs, Walls & Towers – 30% Build Time Decrease' – ez 30 százalékkal csökkenti a falak, tornyok és épületek felhúzásának idejét; 'Civ – Economy – 15% Wood Cutting' – gondolom, egyértelmű: a fa az egyik legfontosabb nyersanyagunk; és végül a 'Religion – Prophets – 20-20% Cost Reduction, Range and Speed' – a próféták képesek pillanatok alatt eldönteni egy-egy csatát!)

Ha beindult a nagyüzem, elindulhatunk Agamemnónnal a kis toborzó körútra. Először fivérét, Menelaoszt látogatjuk meg, majd Akhilleuszt, végül tutajra kelve átevezünk Ithakába, és megnyerjük az ügyünknek Odüsszeuszt. Itt szálljunk be az erős csapatszállító hajókba, és gyűjtsünk össze vele mindenkit, hősöket, katonákat, és irány saját kikötőnk! A csatahajókat szintén irányítsuk ide, amíg úton vannak, és van már elég nyersanyag, érdemes a maximumra fejleszteni a képességeiket, mert szükség lesz rájuk! A szállítóhajók sebességét is növelhetjük. Vegyünk fel pár falusit, és induljunk el jobbra, keletészakkeleti irányban a csatahajókkal. Hamarosan trójai lélekvesztőkbe botlunk, nem jelenthetnek akadályt! Szép lassan haladjunk előre, tisztogassuk meg a tengert, és a biztonságossá vált vizeken evezzünk előre a szállítókkal. Amikor elérjük Trója partjait, főhősünk közli, hogy megérkeztünk, és kell egy erős tábor, mielőtt nekiesünk az ostromnak. Milyen igaza van! Szálljunk partra, és a falusiakkal kerítsünk le egy akkora területet a partból, hogy elférjen ott egy barakk, egy íjászképző,

egy kórház, és persze a falakon belül jó pár őrtorony! Ne vigyük nagyon messzire a felső részt, mert rögtön megtámadnak! Ha kész a kőkarám, húzzuk fel az említett épületeket. Én építettem egy templomot is, és képeztem még két sámánt, valamint érdemes a parton egy dokkot is felhúzni, hogy megjavíthassuk a megtépázott hajóinkat. Helyezzünk el egy kaput a fal felső részén, és zárjuk is be, nehogy embereink ok nélkül kirohangáljanak! A tornyokkal nem érdemes takarékoskodni, sőt, növeljük a maximumra a hatótávolságukat! Képezzünk ki jó pár íjászt, és őket, valamint a harci szekeres íjászokat állítsuk a bal oldali falszakaszra, ugyanis képesek átlőni a falakon, ezzel abszolút előnybe fogunk kerülni a támadóinkkal szemben! Kisebb portyákkal közel csalogathatjuk az ellent, majd adj neki! A sámánok maláriarohama, az íjászaink és a tornyok megteszik a magukét – no meg Odüsszeusz és Agamemnón csatakiáltásai. (Talán mondanom sem kell, hogy eddigre minden fegyvernemnek illendő a maximumon

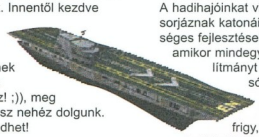
lennie minden képességből!) Ha kedvünk van egy kis csetepatéra is, néha nyissuk ki a kaput, és engedjünk be pár hullajelöltet! Előbb-utóbb elfogynak a rosszfiúk. Pár Sámsonnal romboljuk le a két barakkot, majd menjünk el a trójai várfal jobb sarkához, és úgy egy tucatnyi faldöngölő fiúval támasszuk meg az itteni őrtornyot! Amint összeomlott, romboljuk le a külső falat, és neki a belsőnek. Ekkor hőseink tapasztalják, hogy Trója jobban védett, mint gondolták, így hamar kitalálják, hogy templomot kell építeni Athena közelben található kis barlangocskája mellé, és az istennőhöz imádkozva segítségét kérni. A helyet könnyen megtaláljuk, addig kell hajózni tovább kelet-északkeletre, míg egy kis kiugró földnyelvre bukkanunk. Először persze a hadihajókkal tisztítsuk meg a terepet, majd vigyük parasztjainkat a kis műemlékhez, és építsük fel a templomot a tisztáson. Imánk hamarosan meghallgatásra talál, és a parton megjelenik egy pompázatos fából ácsolt paci... Gondolom, senkit nem fog meglepni a következő teendő: húsz válogatott emberrel fel kell töltenünk a lovat. Sámánt nem érdemes bevinni, csak a helyet foglalja, és Trójában nem tudjuk használni őt. Pakoljuk be az elit harcosokat, jó pár íjászt, és ne hagyjunk ki vagy féltucatnyi Sámsont sem! Figyelem – őket mindenképp állítsuk scout-ra vagy standing ground-ra, mivel csak a királyi palotát kell lerombolnunk, ha bármely templomnak baja esik, oda a küldetés! Höst ne vigyünk magunkkal, azok jó helyen vannak a táborban. Gurítsuk a lovat a bejárathoz, majd jöhet a mozi. Amint vége, az előttünk álló ezüstkupolás épületre szabadítsuk rá a cölöpverőket, a többiekkel pedig támadjuk meg a királyt! Ha mindkettő elpusztul, győztünk...

4. The Rise of Athen (Athén felemelkedése)

Thészeusz álmot lát: Athén, a kis, jelentéktelen város magába olvasztja a környező településeket, az ottani törzseket szövetségesévé teszi, és kiterjesztve hatalmát a görög birodalom fővárosává válik.

Ez a küldetés egyáltalán nem nehéz, tulajdonképpen egy kis harci gyakorlatozás. Három környező települést kell végiglátogatnunk, amint haderejüket felmorzsoltuk, térdet és fejet hajtanak előttünk. Vigyázzunk, a városközpontokat nem szabad lerombolnunk! Mindenek előtt valahol Athén sarkában kezdjünk el farmerkodni, és ne feledjünk barakkot, íjászképzőt építeni. Fél tucat falusival a városközponttól keletre lévő kis erdőt kezdhetjük irtani (a kapu mellett). Ha már van egy kisebb seregünk, mehetünk portyázni.

Először Pallene-t ostromoljuk meg, jelentéktelen haderő, nem lesz nehéz dolgunk. Amikor fanfárszót hallunk, győztünk. Ekkor Thészeusz és két nemesembert vigyünk a falu központjába, és máris üdvözölhetjük új szövetségesünket! A második célpontunk Aphnida. Rengeteg dárdadobálóval fogad, egy jó tucat íjásszal megkeseríthetjük életüket. Vigyázzunk a nemeseinkre, minimum kettőnek életben kell maradnia! Ha itt is sikerre vittük a küldetést, a kő–vas–kő–arany büvös négyszögének közepére építsünk telepet, és kezdjük meg a bányák kiaknázását! Először célszerű a kőkitermelést beindítani ezerrel, ha összejött 500 egység, építsük fel Athénban Zeusz templomát, ez két ütközet között villámgyorsan meggyógyítja seregünket. (Jó nagy hely kell neki, célszerű fenntartani e célra a városközpont alatti területet.) Amikor mindenki boldog és egészséges, és kellően felspécizett, mehetünk Eleusis falai ellen; a betöréshez két-három Sámson elég lesz, és hívhatjuk segíteni szövetségeseinket: a jobb alsó sarokban lévő jelzőrakéta-gomb (Flare), vagy az ALT+F lenyomása után klikkeljünk oda, ahová a segítséget kérjük. Közben Athénban a nyugati és északi kapuk mellé nem árt felhúznunk két-két őrtornyot, és felturbózni őket a szokott módon – hamarosan jól jönnek majd! Ha Eleusis is a miénk, vigyük vissza Thészeuszt Athénba, ahol az istenek maguk közé emelik őt az Olümposzra. Nem sokat örülhetünk, mert Théba és Sparta megindul ellenünk. Innentől kezdve beindul az őrület, mindhárom szövetségesünk bekapcsolódik a küzdelembe; ha már működnek a tornyok, és van egy-két prófétánk is (malária rulez! ;)), meg egy jó seregünk – nem lesz nehéz dolgunk. Athén dicsősége kiteljesedhet!



Civilizációs pontok: mindhárom település elfoglalása – 5 pont, Athén megvédése – 15 pont

5. The Peloponnesian War (A peloponnészoszi háború)

A spártaiak kíméletlen ostromot indítanak Athén ellen. Periklész kimódolja, hogy a városlakókat biztonságba kell helyezni a falakon belül, és valamit majd kitalál a továbbiakra. Nem valami biztató kezdet... Gondolkodásra nincs időnk. Az összes városlakót, akik a város északnyugati sarkánál, a földeknél hesszélnek, ki kell jelölnünk, és valahová a falakon belülre klikkelnünk. Ha pár másodpercet is tökörészünk, vége a dalnak! Ugyanígy terüljük be az összes katonát és Periklészt is, majd a biztonság kedvéért lakatoljuk le a kaput. Főhősünket vigyük a Panthenonhoz, a városiaknak meg adjunk parancsot fakitermelésre és kőbányászatra. Vezetőnk hamarosan visszatér a hírrel: egyetlen esélyünk van – 10 000 egységnyi kaját kell szereznünk a velünk szimpatizáló városoktól. A városközpontban neveljünk fel három diplomatát, és vigyük őket a dokkokhoz, ahol saját hajóba fognak szállni. Közben a munkásainkkal a dokkok feletti platóra húzzuk fel a városi világítótornyot, ez segít majd a tengeren észlelni a bajt, és építsünk minden fajta hajóból legalább 2-2 fajtát.

Ugye, emlékszünk még a 7. tutorból a hajók közti összefüggésre? Szükségünk lesz rá! Amint armadánk elkészült, induljunk el Taras felé (a térképet a jobb felső sarokbéli kis pergamenre klikkelve, majd az új képernyőn a földgömbön kattintva tekinthetjük meg!). Nagyon óvatosan menjünk, tengernyi spártai hajó állja utunkat, figyeljük a minitérképet, és morzsoljuk fel ellenségeinket! A lényeg, hogy a három diplomatahajó épségben megérkezzen Tarasba. Itt az első rögtön megköti az üzletet, a kikötő a miénk, lehet foltozgatni a flottát, és pótolni a veszteséget. Kapunk 3 szállítóhajót tele búzával. Javaslom, hogy a sebességüket spécizzük fel a maximumra! A következő város, Rhegium igen közel van, az egyik diplomatahajót tereljük át oda, és az ott kapott újabb három búzást pedig vissza Tarasba. Most vegyünk egy nagy levegőt, és irány az athéni dokkok! Vigyázzunk, főleg hátulról fognak támadni minket, nagyon figyeljünk a gabonaszállítóinkra, ha elveszítjük őket, vége a játéknak! (2 veszteség még belefér, de meg tudjuk úszni a nélkül is!) Ha épségben befutottak, Athén fellélegezhet – mi pedig mentsünk, nyomjunk Pause-t, együnk–igyunk–pisiljünk, fussunk két kört a ház körül, mert igen sürü események fognak most következni. A hírnökök tudatták, hogy a szicíliai Segesta szívesen a mi oldalunkra állna. Ez jó, mert ott van arany és vas bőségesen. Csakhogy Siracusa a spártaiakhoz csatlakozik, és amint lebratyizunk Segestával, meg fogja azt támadni. Ezért gyártsunk Athénban legalább három szállítóhajót, és kezdjünk egy szimpatikus hadsereget toborozni. Bár két egységet vesznek el a népességlimitből és a hajóbeli férőhelyekből, mégis javaslom a harci elefántokat és az elefántos íjászokat, mert ezek igen jó ütőerőt képviselnek. Mellettük pár lovas katona és egy kis csapat falanx elegendő lehet. Közben ajánlott felépíteni a már jól ismert Zeusz templomát is, jól jön a csatában. A hadihajóinkat vigyük Rhegiumba. Ahogy elsőrajaznak katonáink, végezzük el rajtuk a szükséges fejlesztéseket, tereljük őket a hajókra, és amikor mindegyik megtelt, indítsuk el a szállítmányt Rhegium felé. Innen az utolsó diplomatakompot a hadihajók kíséretében vigyük Segestába, ahol létrejön a frigy, és a helyiekkel máris elkezdhetjük kitermelni a nyersanyagokat. Mindkét bányát maximális létszámmal indítsuk be, ha elértük a népességlimitet, inkább Athénban töröljük pár munkásunkat! A spártai hajók rögtön ránk buknak, maradjunk flottánkkal a dokk közelében, itt folyamatos a gyógyulás! A Rhegium felé tartó sereget most már átirányíthatjuk ide, amint befutnak és kipakoltunk a parton, a szállítóhajókat vigyük biztonságba, és embereinket állítsuk fel a hegy lábához! Hamarosan ömleni fog lefelé a piros mezes ellen, nem okozhat problémát! Ha mind a vizen, mind a szárazföldön eredményesek voltunk, seregünket ismét tegyük hajóra, és vigyük vissza Athénba! Itt állítsuk fel őket csatasorba a kapunk elé, ha kell, pótoljuk a veszteséget, és induljunk meg lefelé, Spártának. (Magunkkal vihetjük Periklészt is, a csatakiáltása jól jöhet!) Az eddigiek után a spártai csata gyerekjáték lesz...

Civilizációs pontok: 10 ezer egység élelem begyűjtése – 5 pont, Sparta elfoglalása – 10 pont

6. Young Alexander (A fiatal Nagy Sándor)

Következzék a Makedón birodalom és Nagy Sándor felemelkedése! Nem lesz nehéz küldetés, csak oda kell figyelnünk. Az eleje kissé unalmas, Arisztotelész áthajózik Pellába, hogy kézbe vegye a trónörökös nevelését. A parton találkoznak, és együtt elmennek, hogy meg-

nézzék, hogyan harcol Fülöp király. Ezután lónézőbe indulnak a hegyekbe (nyugat-északnyugat), majd a pacik beügetnek az istállókhoz, ahol tanúi leszünk a király meggyilkolásának. Meg kell zavarni Sándorral a rosszfiúkat, erre akcióba lépnek a városban lebzselő katonák is, és leverik az ellent. A királyfit a városközpontba kell terelni, ahol „eltűnik": megkezdődik kiképzése. A központot kijelölve rá kell klikkelnünk a tábornok úr gombjára. Közben Arisztotelészt vissza kell csónakáztatni, ahonnan jött, hogy egy kis alapanyagot gyűjtsön a sámánkodáshoz. Itt van egy kis móka, a tengeren muris tornádótölcsérek forgolódnak, ügyesen ki kell őket kerülni, partra szállni, elsétálni a lila mezőre, majd a kis közjáték után vissza Pellába, ahol eddigre már Sándor uralkodik. Közben ne felejtsük el a városiakat munkára fogni: várják őket északon a földek, keleten pedig a kőbánya és az erdő! A város előtti istállóban képezzünk vagy fél tucat Companion Cavalry nevű elitlovasságot, őket majd az ostromgépek ellen vethetjük be jól. Pár jó harci szekeres íjász sem árt, a gyalogság adott. Amikor együtt a csapat, induljunk el délre Théba felé. Hamarosan belebotlunk a védelembe, adj neki! Használjuk Arisztotelész maláriakúráját, Sándor harci üvöltését, és a kőhajigálók ellen a speckó lovagjainkat. Hamarosan a város megadja magát, és kellő mennyiségű aranynyal és vassal adózik nekünk. Ebből építhetünk odahaza egy Zeusz templomát, egy kis gyógykúrára. Ha összeszedtük magunkat, mehetünk tovább délre Athén felé. Szokásos csetepaté, megadás és hadisarc. Amint itt végeztünk, azonnal rohanjunk vissza Pellába, mert a Spártaiak le akarják rombolni a makedón palotát! Nem komoly egy dolog, simán legyőzzük őket! Hirdessék évszázadok Nagy Sándor dicsőségét!

Civilizációs pontok: Arisztotelész visszacsónakáztatása Mythilenebe – 5 pont, Théba elfoglalása – 5 pont, Athén bevétele – 5 pont, a spártaiak földbe tiprása – 10 pont

7. A Conqeror is Born (Hódító születik)

Sándorunk ezúttal kemény feladat előtt áll: át kell verekednie magát az egész perzsa hadseregen, és megsemmisítenie Tyre szigeterődjét. Elsőre ijesztő egy feladat, de sok-sok türelemmel és némi pofátlansággal leküzdhető... Az első feladat, hogy a perzsa sereg legalább felét lemészároljuk, ettől a többiek visszavonulnak. Seregünket a kis kék zászlókat követve vezessük el jobbra, keletre egy kis földhídig. A túloldalon ott áll Memnon király és szép darab csapata. Semmi értelme a lerohanásnak, mivel katonát nem tudunk termelni, okosan kell taktikáznunk. Itt jön az előbb emlegetett pofátlanság: felállítottam a fiúkat szép rendben, az íjászokat a híd mellett balra lévő vízfelület elé (itt is át lehet kelni, ez egy elég széles gázló), a többieket a jobb- és balszárnyra, majd Sándorral szépen átlovagoltam a gázlón. Az ellen gyalogsága a híd lábánál és attól jobbra van, balra a gázlónál és hátrafelé pedig az erősebb fele, lándzsások, íjászok és a „perzsa halhatatlanok"-nak nevezett elitkommandó. Erre vettem az irányt, kicsit megmoríkáltam magam előttük, oda is szúrtam párat, aztán szégyen a futás, de hasznos, irány vissza a túlpart! Az ellen felpiszkált katonái persze utánam, egyénesen bele a nyílzáporba, lovassága – a biztos halálba. Nem szép taktika, de felettébb hasznos :). Rendeztem a sorokat, és újabb horgászásra indultam. Ezt párszor eljátszva, gyakorlatilag veszteség nélkül feltekerhetjük a perzsa szőnyeget. Ha sokan jönnek, üvöltsünk rájuk Sándorral, hogy jobban fájjon... Amikor végül megfutamodnak, vigyázzunk, nehogy saját csapdánkba essünk: ha lelkes katonáink az ellen után indulnak, fogjuk vissza őket! Hagyjunk időt a perzsáknak, hogy rendezzék soraikat, a térképen pirossal jelölt kis falu,

Issus határában. Induljunk el arra, kb. félúton Sándor rábukkan Antiókára, amely semleges révén kitárja kórházának kapuit egy kis lábadozásra. Ha nincs is gyógyítani való, látogassuk meg a kisvárost, a dokkoknál annyi infót kapunk, hogy ide majd még vissza kell jönni... Ha mindenki egészséges, menjünk Issusba, és állítsuk fel a sereget a már szokásos módon. Az ellen a patak túlpartján várakozik. Talán mondanom sem kell a taktikámat... Az AI egyébként csúnyát bukott, vagy talán Memnon király volt túl büszke, de amikor már kevés ellenfél maradt, és átsurrant az íjászcsapatom a vízen, a perzsa vezér egyenes derékkal, mozdulatlanul türte, hogy lenyilazzam, mint Tell Vilmos az almát... Amikor ezzel a feladattal végeztünk, kis közjáték következik, melyből megtudjuk, hogy hű táboroknunk, Meleager sutyiban felkubikolta a vizet Tyre és a szárazföld között, így elméletileg nyitva az út a városba. Ám amint odalovaglunk, kiderül, hogy a perzsák megtámasztották e kis hidat két oldalt hajókkal, amelyek lehetetlenné teszik az átkelést. Ám ott van a jó Antióka... Hálából, amiért meggyógyítottak minket, Meneagerrel besétálunk, és elfoglaljuk a várost. Erről meg ennyit... Amint Antióka kikékült, állítsuk be az embereket ezerrel termelni, főleg fára és vasra lesz nagy szükségünk, meg majd aranyra is, és kezdhetünk hajót építeni. Szerencsére kimódoltuk, hogy erősítsünk tirrén módra kőhajító gépet a hajókra – ímé az Antiókai Szent Kézigránát ((c) Monthy Python :)) vízi megfelelője... („Három legyen, ameddig Te számolsz, és ameddig Te számolsz, az három legyen...")

Építsünk legalább négy katapulthajót, és pár csatahajót (Battleship), ez utóbbiakat küldjük balra le délnek – itt várakozik pár fregatt... Ezután a katapultoké a főszerep, az itteni sárga dokkot kell lerombolnunk. Óvatosan menjünk, lesz jó pár örtorony itt-ott, érdemes először a legzavaróbbakat (főleg a sziget délnyugati sarkánál lévőt) lenullázni. Előtte persze ne sajnáljuk a nyersanyagot, spécizzük fel a hajókat (HP, támadási erő, sebesség) a maximúmra! Ha valamelyik kőhajigálónk már kb. félig leamortizálódott, vigyük vissza a dokkba, túl drága ahhoz, hogy veszni hagyjuk. (Arra is figyeljünk, hogy ne a sziget közelében menjen, mert a többi torony kivégezheti.) Ha nekilátunk a dokknak, hozzuk oda a csatahajóinkat az ottani flottilla annullálásához! A várból nyílazni fognak minket a katapultokkal, ezért célszerű az akció előtt lerombolni a délnyugati sarkot az ott lévő íjászképzővel együtt, és az idegyülő katonákat is lehajigálni. Nagy lesz a sürgésforgás, de viszonylag kis veszteséggel megoldhatjuk a szitut. Ha a dokknak vége, mehetünk a túloldalra. Ez valamivel egyszerűbb eset, van két őrtorony, és a dokk mellett még kettő. Szedjük ki az összest, hogy ne kelljen erre is külön vigyáznunk! Ha kész, jöhet a dokk. Utána az itteni íjászsulit is kiiktathatjuk, sőt, az egyik városközpontot is. Ezután némi csatahajós segítséggel ki kell halásznunk azt a pár hajót az öbölből. (Én előtte besegítettem egy prófétával, rendes vihart tud kavarni a vízben – a tölcsért magunk irányíthatjuk!) Ha elfogytak a hajók, romboljuk le a vízből a városkaput, közben a földi hajítógépekkel nekiláthatunk a töltésen álldogáló kőfalnak. A katapulthajókkal célszerű a teljes délkeleti falszakasz kibontása, mivel jó hátvédsort jelentenek. Célunk ugyanis Tyre Niké-szobrokkal díszített Capitoljának lerombolása, ezt sajna csak szárazföldi egységekkel lehetséges (a hajítógépek jó szolgálatot tehetnek ebben, csak védjük őket, például a vízből). Nem lesz nehéz dolgunk, javaslok pár prófétát – a malárifelhők aljas és halálos fegyverek, és Filótás, valamint a két tábornok is erős katona, bár rájuk vigyázni kell, el ne essenek, és ott van még Sándor csatakiáltása is – bőven elég a győzelemhez! Nagy Sándor meghódította a Palesztin partvidéket – vajon merre visz az útja tovább?

Civilizációs pontok: első ütközet megnyerése – 5 pont, a másodiké – 5 pont, Tyre bevétele – 15 pont

8. And Alexander Wept (És Nagy Sándor sírt)

Tyre és Gáza elfoglalva. Egyiptom harc nélkül megadta magát, és Sándort egész Egyiptom fáraójává kiáltották ki. Ám a Dárius király által megreformált és vezetett Perzsia mint füst csípi Sándor szemét. Egyszer és mindenkorra le kell számolni ezzel a birodalmat fenyegető veszedelemmel. Ráadásul aljas árulás és merénylet terve jutott az uralkodó fülébe. Hiába, nem könnyű egy hódító élete...

Gázából indulunk. Itt érdemes összedobni egy kis farmot, és féltucatnyi favágó munkába állítása sem rossz ötlet. Képzeljünk ízlésünknek megfelelő mennyiségű és összetételű sereget, nekem elég volt a kezdésnek adott gyalogság és az elit lovasság, egy tucat íjászt azonban kiképeztem, mint a törbe csalásos módszer fő letéteményeseit... Ennyi előkészítés után megindulhatunk keletnek, ám feltétlenül vigyünk magunkkal pár civilt is,

később jól jönnek majd építkezni! Ha folyamatosan jobbra (keletre) haladunk, hamarosan belebotlunk egy beduin faluba. Kis seregük nem lehet akadály, és máris egy nagy döntés előtt állunk: vagy leromboljuk a városközpontot, és helyébe a sajátunkat építve kisajátítjuk a települést, vagy földig rombolunk mindent (a búzaföldeket is!). Előbbiért 15 civilizációs pontot, utóbbiért 300-300 aranyt és vasércet kapunk. Lehet választani, én az utóbbi mellett döntöttem. Ha ezek után elindulunk fel északnak, egy újabb, hegyi törzs által lakott falut találunk. Ismét rajtunk a világ szeme: hódítás vagy pusztítás... A falutól (vagy annak hűlt helyétől...) indulunk el jobbra addig, míg elérjük a folyót. Ennek mentén lefelé haladva elérünk egy kis földhídig. Jól sejtjük, a túloldalon ott a perzsa sereg! Vagy most megtámadjuk őket, vagy előtte ellátogatunk Babilonba, egy kis további kincsutánpótlásra. Én ez utóbbit javaslom, jól jön a nyersanyag! A várost védő sereg a falakon kívül van, nagyjából a (volt) beduin falu felé nézve. Túl nagy akadályt, gondolom, nem jelentenek... (Előtte, ha a rombolást választottuk, és van már elegendő építőanyag, érdemes vagy Gázában, vagy az előbb említett földhíd közelében megépíteni Zeusz templomát.) Ha a babiloni sereg kapitulált, lovagoljunk be Sándorral a városba. 750 egység mindenből – szép kis hadisarc! Mehetünk vissza a hídhoz, ahol húzzunk fel egy ostromgépgyártó manufaktúrát! Kettő-négy, maximumra felspécizett katapult elegendő lesz a továbbiakra, de aki akarja, pár kőhajítót (ballista) is összedobhat. A seregünk egységeit is turbózzuk fel jól, aztán jöhet a csata.
Vigyázzunk, a perzsa seregben mind hadi-, mind íjászos elefánt van szép számmal! Ismét csak a haderő felét kell leamortizálnunk. Ha ez megvolt, hagyjuk, hadd fussanak vissza Perszepolisz kapujáig! Az őrtornyokat és a kaput simán ledönthetjük a katapultokkal, a tornyok ötös hatósugarához képest a mi nagydarab követőink hetese bőven sok... A teljes siker (a sereg, Dárius és tábornoka, Bessus lenyomása) után a szűk sziklaszurdok végén még vár ránk a város kapuja, és előtte pár elefánt, meg ilyenek. Nem probléma. Perszepolisz kapui megnyílnak Sándor előtt, már csak be kell lovagolnia Xerxész sírjához. Ám vigyázat – a sírnál várnak rá az aljas orgyilkosok, ezért vigyünk magunkkal megfelelő haderőt! Ha ez is megvolt, learathatjuk győzelmünk babérjait – és szomorú szívvel leölethetjük hű tábornokunkat, Filótást, aki az árulás fő szervezője volt...

„Mondják, amikor Nagy Sándor megtudta, hogy nincs már mit meghódítania, sírni kezdett. Ám, ahogy ott állt, magányosan, hatalma csúcsán, talán más is volt könnyei mögött..."

Civilizációs pontok: beduin falu meghódítása – 15 pont, hegyi törzs falujának meghódítása – 15 pont (ha leromboljuk a településeket, ezek nem járnak), Babilon elfoglalása – 10 pont, Dárius és Bestus megölése – 10 pont

Az angolok (English Campaign)

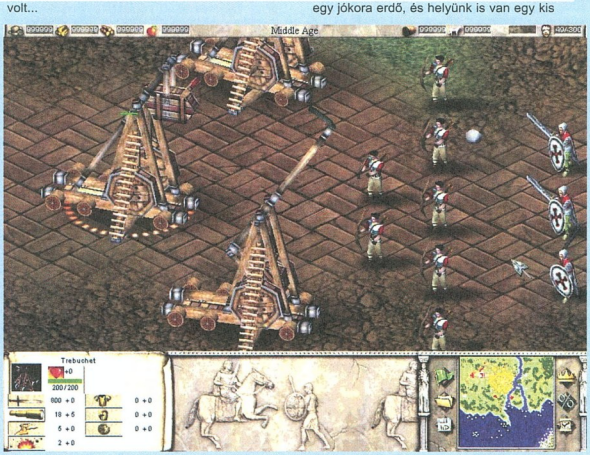
1. The Return of Young William (Az ifjú Vilmos visszatérése)

I. (Hódító) Vilmos, a normann dinasztia alapítójának történetével indul ez a kampány. Az első küldetésben az ifjú Vilmos bőrébe bújhatunk bele, aki sokévnyi bujkálás után visszatér, hogy bosszút álljon Lord Toustain-en, Falaise kormányzóján. Elég könnyű feladat, bemelegítés. Érdemes az elején kevéske nyersanyagkészletünket embereink felspécizésére költeni, szükség lehet rá. (Ne költsük el mindet, később más egységek is csatlakoznak hozzánk, nekik is hagyjunk.) Az elején rögtön lesz egy kis csetepaté, alapeset. Egy útkereszteződéshez érünk, lefelé lesz egy baráti falu, amint beérünk, kapunk pár jó katonát. Következik fent egy távoli település, útközben meg kell mentenünk egy falut, és le kell gyakni pár rosszfiút. Amint begyűjtöttük a katonákat, induljunk el a jobb oldali úton, hamarosan eljutunk egy jól őrzött hídig. Kis csalogatás, és Vilmos harci üvöltözése hamar átjuttat minket a túlpartra. Falaise előtt még van pár katona, pfff... Amint belovaglunk a városba, újabb katonákat kapunk, és egy hírt, hogy nem messze él egy ügyes mester, aki ostromgépeket gyárt, szükség lesz rá a Lord várának bevételekor. A jobboldali kapun kilovagolva, és lefelé ügetve meg is leljük a jóembert, aki mindössze 500 követ kér egy gépért... Menjünk vissza felfelé, és a keresztútnál jobbra. Itt rábukkanunk egy kis falura, akik 1500 egységnyi sziklát vágnak hozzánk, így bevásárolhatunk. Javaslom a Trebuchet nevű parittyás ostromgépet, vegyünk belőle hármat, kő másra úgyse kő... A mestertől lefelé indulva van egy kis rablótanya, vas- és aranybányával. Hát ez kell nekünk! Ha gondoljuk, rögtön ki is próbálhatjuk az ostromgépeket az őrtornyokon, embereinket meg a banditákon... Ha miénk a telep, a bányák mellé húzzuk fel saját városközpontunkat, és mehet a terméles, fent van egy jókora erdő, és helyünk is van egy kis farmra. Egyébként eddigre 15 civ. pont jött össze, érdemes a „15% Pop Cap" lehetőséget kihasználni (lásd: görög kampány, 3. küldetés), és az ostromgépek hatótávját is növelni ('Siege Weapons & Mobile AA – Range, ill. Area Damage')
Most más dolgunk nincs, mint fejleszteni az embereinket, feltölteni a sereget, és amikor minden baba, mehetünk Toustain ellen. Tulajdonképpen egyszerű az eset, a gépeket szépen ráállítjuk egy-egy őrtoronyra, és várjuk a hatást. Vigyázzunk, ideges ellenségek hajlamosak megtámadni a drága eszközeinket, úgyhogy legyen a közelükben készenlétben védőerő! (Vilmos meg tudja gyógyítani a sérült ostromgépet: jelöljük ki, vigyük a gép fölé a kurzort, ekkor az imádkozó kézzé változik, és jobb klikk.) Ha a négy torony kész, jöhet a kapu – és a kapu mögött álló katonák... Ezután egyetlen feladat van hátra: a Lord várának lerombolása gépeinkkel. Ennyi – a bosszú beteljesedett...

Civilizációs pontok: a falut támadó banditák lemészárlása – 5 pont, Falaise bevétele – 5 pont, aranybánya termelésbe fogása – 5 pont, Toustain legyőzése – 10 pont

2. William, Duke of Normandy (Vilmos, Normandia hercege)

Gollet, Vilmos udvari bolondja Bayoux-ban kihallgat egy beszélgetést, amelyből a gazdája elleni merénylet ről esik szó. Feladatunk, hogy riadóztassuk a Valognes-ban éjszakázó hercegeket, és elérve Falais-t megfelelő haderőt toborozzunk a lázadók leverésére.
Induljunk el a mókás figurával nyugatnak az úton. Hamarosan három felkelőbe botlik. Ki kell nyírnunk őket, de vigyázat, ha figuránk meghal, vége a dalnak! Kezdjük az íjásszal az öldöklést, majd jöhet a két kardos. Nem baj, ha ezer sebből vérzünk, lényeg, hogy túléljük. Induljunk



tovább. Valahonnan gyanús hangok hallatszanak, az útról letérve egy kecske felett lakmározó farkast találunk. Óvatosan surranjunk el a toportyán mellett. Egy ládát találunk, benne kard és egy minikórház. Az ordas ledöfése után vissza az útra, és hamarosan elérjük Valognes-t. A katonák senkit nem engednek se be, se ki, aki Vilmoshoz tartozik, ezért menjünk jobbra, ahol a paraszttól kapunk egy ruhát, mellyel átjutunk az őrségen. A falakon belül keressük meg a két istállót (nagyjából a város közepén), és a kis közjáték után máris útra készen állunk. Ne a kapun menjünk ki, hanem jobbra lesz egy kis folytonossági hiány a falon, amelyen át a farkasos tisztásra jutunk.
Menjünk le az útra, majd kövessük azt lefelé, óvatosan. Hamarosan belebotlunk egy kis lázadó csoportba. Miután elhullottak, jobbra induljunk, majd át a gázlón, ahol Vilmos kis templomra bukkan, és Istenhez fohászkodik. Imája végeztével lovasok zaja hallik, bújjunk el az út túloldalán, a kis fenyves mögé, amelyet valamely jótét lélek piros szögletzászlóval megjelölt :). Menjünk tovább az úton lefelé, míg egy kis faluba érünk. Itt az öreg Herbert három fiát ajánlja fel segítségül, három jó lovagot. Tovahaladva hamarosan egy szűk átjáróhoz érünk, ahol a sziklapárkányokon két-két lesíjász vár

ránk. Lendületből rohanjunk át a nyílzáporon. Ezután igen rendes túlerő vár minket. A jófiúk felajánlják, hogy ők elterelik a katonákat, míg Vilmos és Gollet berohannak a városba. Nemes cselekedet! Nekem sikerült megmentenem a három lovagból kettőt (úgy hat-hét nekifutásra). Tegyük a következőt: csináljunk két csoportot (CTRL+1, CTRL+2), egyikben a herceg és a bolond, a másikban a lovagok. A lovagokkal támadjuk meg a katonákat, majd vágtassunk le a vízpartra. Ekkor váltsunk át a Vilmosékra, és klikk a városon belül, majd gyorsan vissza a másik csoportra, és itt is klikk bévül. Ha elég gyorsak vagyunk, és egy kis szerencsénk is van, megmenthetünk magunknak pár jó vitézt, szükség lesz rá! Vegyük magunkhoz Falais katonáit, majd a hátsó kapun menjünk ki, és előre a mocsáron át. Itt találunk pár jó harcost, induljunk el velük együtt balra az úton, míg egy kis faluba érünk. Az itteni hájfej polgármester kételkedik vitézségünkben, és bajnoki viadalra szólít fel. Semmi probléma, menjünk az arénába, és nyársaljuk fel a figurát. Kár érte, jól jött volna a seregben... Menjünk vissza a mocsár felé, majd tovább a világos színű úton, míg elérünk a következő városba, ahol jelentős létszámnövekedést könyvelhetünk el. Oké, jöhet a csata! Induljunk visszafelé, majd az első sötétbarna úton felfelé hamar rábukkanunk Henrik királyra és seregére, akik segíteni fognak nekünk. Befut Sir Tesson is, egy kiváló stratéga (csatakiáltás rulez ;)), és pár embere. A kis mozi után kitör az őrület. Ne menjünk bele, Henrikék elintézik a maguk dolgát, a mi feladatunk, hogy Guy of Burgundy-t elfogyasszuk vacsira. Szép lassan dolgozzunk fel egy-egy kis csapatot, aztán neki a vörösboros fickónak. Háromszoros hurrá Vilmosnak, Normandia igazi hercegének!

Civilizációs pontok: Vilmos riadóztatása – 5 pont, Falaise elérése – 5 pont, a burgundi lenyelése – 10 pont

3. The Battle of Hastings (A hastingsi csata)
1051-ben Hitvalló Edward, Anglia királya Vilmosnak ígéri a trónt. Amikor azonban 1066 januárjában meghal, sógora, Harold Godwin, Wessex grófja ragadja magához a hatalmat, és II. Haroldként megkoronáztatja magát. Vilmos ezt már nem tűrheti, Sereget toboroz, hogy visszavegye azt, ami őt illeti...
A nagy stratégák küldetése ez. Első feladatunk, hogy az ütközethez megteremtsük az alapanyagot. Tereljük az összes falusit jobbra és fel, hamarosan kő-, vas- és falelőhelyre bukkanunk, fogjuk munkára az embereket! Közben termeljünk még jó tucatnyi falusit, és velük, valamint összes katonánkkal induljunk el balra, amíg rá nem bukkanunk néhány tökfölde re és aranybányára! A termelés beindítása után katonáinkkal továbbhaladva pár útonállóba botlunk, intézzük el őket, majd a sereg jó részét állítsuk dolgozóink védelmére (ha akarjuk, bekeríthetjük őket fallal), Vilmossal és egykét testőrrel lovaglunk tovább, amíg egy kis falura bukkanunk. Az itteni főnök elpanaszolja, hogy a banditák rendszeresen meglepik őket, és elhurcolják a gyerekeket. Mindenféle földi jót ígér, ha segítünk neki. Közben a rosszfiúk meg fogják lepni a dolgozóinkat, jó, hogy hagytunk ott véderőt... Miután legyűrtük őket, összes emberünkkel induljunk vissza a város felé, majd kb. félútnál forduljunk északnak, hamarosan egy fák ölelésében megbúvó kis szíklaszorosra bukkanunk, e mögött van a haramiafészek. Rohanjuk le élből, üvöltve, és kaszaboljunk le mindenkit! Ezután menjünk vissza a faluba (a gyerekek követni fognak minket), ahol átvehetjük jutalmunkat – pár nyersanyagot, és 10 civ. pontot. Innentől kezdve koncentrálhatunk a fő feladatra. Létre kell hoznunk egy ütőképes sereget. Ki-ki ízlése szerint állítsa össze a haderőt. A jó taktika az, hogy először gyártunk vagy 40 falusit, és alaposan kiaknázzuk a lehetőségeket, és összegyűjtünk annyi alapanyagot, amennyit lehet. Ezután nekilátha tunk a sereggyártásnak, ha betelik a népességráta, töröljünk ki pár falusit (kijelöl és DEL), én a végére minden munkástól megszabadultam, kell a katona... Jó sok íjászt gyártottam (annyit, hogy a végén nem is engedett többet előállítani a program :)), és a civ. pontot a hatótávolságuk növelésre fordítottam. Kell még jó pár lovag, pikás, kardos. Nem tudtam kihagyni a kedvenc prófétámat, bár öt helyet elvesz, de jól jöhet... (Figyeljünk arra, hogy a lovas egységek 2 helyet foglalnak el!) Amikor minden helyet betöltöttünk – DE CSAK AKKOR! – menjünk le Vilmossal az egyik dokkhoz, és klikkeljünk az épületre! Ezzel megkezdődik a felkészülés második szakasza: több katonát már nem gyárthatunk, csak hajókat! Népességrátánk tízzel növekszik, mivel természetesen a vízi eszközök is 1-1 helyet foglalnak. Készítsünk annyi csapatszállítót, amennyi szükséges, és két csatahajót (Battleship). Közben a meglévő nyersanyagokat a fegyvernemek megfelelő felspécizésére költsük el – nem kell spórolni, többet úgyse lesz rájuk szükség. Amikor minden megvan, lapátoljuk be embereinket a tutajokba. Az angliai partszakasz, ahol partra kell szállnunk, majdnem szemben van velünk, kb. 45 fokos szögben kell elindulnunk északnyugatnak, és az irányt tartva áthajóznunk a Csatornán. Ettől az iránytól balra várakozik egy angol fregatt, jobb a békesség, süllyesszük el. Miután partot értünk, rendezzük sorainkat. Jobbra indulva egy sziklaátjárót találunk (a sziklákon egy-egy íjász, nyilazzuk le őket ügyesen). Most nagyon tessék figyelni! Amint átmentünk a szoroson, kb. tíz centire ;) délkeletre vannak Harald seregei. Ha rájuk bukkanunk, kitör az őrület, seregünk azonnal csatázni kezd (függetlenül attól, hogy milyen viselkedésmódot állítottunk be nekik!), Vilmost pedig lekardozzák a lováról! Ez a sorsa, ezt nem tudjuk elkerülni. Miután leesett, el kell érnie egy kis dombot, hogy a sereg lássa, nem halt meg. Ha nem ér el oda időben, vége mindennek! Ezért a legjobb, ha rögtön az elején felmegyünk a dombra, és ott várjuk be a gyilkosokat. A kis földhalmot könnyen megleljük, az átjáró bal oldali sziklájától menjünk el egy megégett fáig, és az égett fákat követve egyenesen meglelhetjük a dombocskát. Ha sikerül kikeveredned nünk a kalamajkából, próbáljunk Harald megölésére koncentrálni. Ha elmenekül, sebaj, nyomjuk le a többieket, majd pihenjünk, Vilmos segítségével gyógyítsuk meg a sebesülteket, és rendezzük sorainkat. Az önjelölt király alabárdosai gyűrűjében reszket. Nekem szerencsém volt, sikerült egyben tartanom a prófétámat, így egyszerűen elküldtem egy malária felhőt Harald felé, majd iszkiri vissza a sereg mögé. Az áldásból főleg az elől állók kaptak, akik rögtön megindultak a szakállas után. Már vártam őket.., Nincs sok taktika: összes emberünkkel támadjuk meg a királyt! (Vilmosra azért vigyázzunk, ő az alabárdosokra üvölthet egyet-kettőt.) Ha Harald elesett, a csata is hamarosan véget ér. Kis feladat van még hátra, keresni kell egy lovat az új királynak, hogy méltó módon léphesse át London küszöbét. A pacit a csatamező után balra, egy kis tó partján találjuk meg, és hátán beügethetünk a fővárosba.
1066. október 14.-én Hastings mellett az angolszászok vereséget szenvedtek. Vilmos, Anglia meghódítója elfoglalta a trónt, és hosszú, dicső uralkodás vette kezdetét.

Civilizációs pontok: A gyerekek megmentése – 10 pont, belovaglás Londonba – 15 pont

4. The Hundred Years' War Begins (Kitör a százéves háború)
Az angolok igen kemény éveket éltek át a XIII. század végén, a XIV. elején. Egyik oldalról a skót függetlenségi harcok, melyek 1333-ra háborúba torkollnak, másikról a szintén az angol uralmat magáról lerázni akaró Franciaország békétlenkedése. 1337-ben aztán kitör az a viszály, amely a százéves háború néven vonul be a világtörténelembe, hiszen egészen 1453-ig elhúzódik. Ebben a küldetésben a háború első szakaszának két fontos állomását játszhatunk le, az 1340. június 24.-én az angol flotta győzelmével véget érő tengeri ütközetet Sluisnél, valamint Calais ostromát és bevételét (1347).
Az első feladatunk tehát a vízi párbaj. Minden fajta hajóból legyen kéznél három-három fajta, csoportosítsuk őket, és spécizzük fel, ahogy lehet. Jobbra induljunk el, ott vár minket a francia flotta, ne feledjük ismét csak az összefüggést a hajónemek között, és akkor nem lehet probléma. Próbáljunk felülről lecsapni az ellenségre, hogy arra felé forduljanak, ekkor a rombolónkkal (Demolition ship) elsurranhatunk a francia partok közelében, és lecsaphatunk a hátrébb várakozó zászlóshajóra (Flag ship). Ha az elsüllyedt, onnantól már könnyű a dolgunk. A következő fejezet Caen ostroma. Sok okosságot – gondolom – most már nem kell mondanom, használjuk okosan a három ostromgépet, hasznos és hálás jószágok! Előbb a kapu, utána jöhet belül a két torony. A fő cél a kékkel kövezett kis téren a négy épület (városközpont, templom, barakk, egyetem) lerombolása, ez nem okozhat a gépeinknek problémát. Arra vigyázzunk, hogy más épületben ne essen kár, mivel hamarosan a miénk lesz a város, ne kelljen a drága nyersanyagot újraépítésre költeni! Amint letakarítottuk a teret, kapunk pár munkást, akikkel építsünk egy városközpontot az egyik kőbánya mellé. 150 egység kitermelése után érkezik egy építész, ezután már bármit építhetünk. Ha kimegyünk a felső kapun (az íjászképző mellett), hamarosan eljutunk egy kis szegletbe, ahol bőven van vas, arany és fa, a lerombolt főkapu mellett pedig kis veteményes, fogjuk termelésbe az összeset! A célunk egy ütőképes hadsereg kiépítése, ugyanúgy, mint az előző küldetésnél. Ha betelik a népességráta, tudjuk, mit kell tenni...
Vigyázzunk, közben francia szabadcsapatok támadnak ránk. Én újjáépítettem a kaput (ehhez először be kell falazni a lyukat), az ostromgépek a falakat kardozgató francoskrumplikat könnyedén leparittyázták. Ha kész a sereg, költsük el a fennmaradó nyersanyagot a felturbózásra, majd megindulhatunk jobbra, keletnek. Hamarosan belefutunk a brigantik fészkébe. Jó prófétámmal megleptem őket, növesztettem egy helyre kis tűzhányót a váruk mellé, aztán hátradőlve gyönyörködtem a tűzijátékban... Ha kipusztultak a zöldek, mehetünk Calais ellen. Túl sok tanácsot itt sem tudok adni, az ostromgépekkel morzsoljuk le az őrtornyokat (a gépeket célszerű katonákkal védeni, én a civ. pontomból költöttem a HP növelésére, és az ostromgépek további fejlesztésére – area effect, range, attack), a kirohangáló ellent szép akkurátusan öröljük fel (a Fekete Herceg üvöltése itt is hasznos lesz, no meg egy jókor kitörő malária járvány...). Ha sikerült lerombolni a város főbejáratát, előrejobbra lesz egy őrtorony, döntsük le azt is, majd továbbmenve kissé középtájon ott lesz a vár, azt kell szétkapni, és lehet örülni.

(A százéves háború végén Anglia Calais kivételével elveszti kontinentális birtokait, a város azonban további száz évig a kezében marad, csak 1558-ban sikerül majd Franciaországnak elhódítani azt.)

Civilizációs pontok: a zászlóshajó elsüllyesztése – 5 pont, Caen elfoglalása – 10 pont, Calais bevétele – 10 pont

5. The Black Prince (A Fekete Herceg)
III. Edward fia, a Fekete Herceg visszatér Franciaországba, hogy kis seregével portyázzon egy jót; nevezhetjük ezt támogatásszerző körútnak, vagy szimplán fosztogatásnak is... Az első feladatunk, hogy összegyűjtsünk 4 kincsesládát. Az elsőt hamar megleljük, lefelé indulva egy kis faluba botlunk, amely mellett kisebb kompánia őrzi a cuccost. Rögtön nekünk rontanak. Az önjáró kincs ezután a miénk, jön utánunk hűségesen, csak vigyázni kell rá, mert néha váratlanul felbukkan két-három kamikaze franci, és visszaszerzi... Folytassuk az utunkat előre, amikor átérünk egy patakon átvezető kis földhídon, helyben vagyunk. Nem sokkal előttünk van egy kis falu és egy kis csapat, ha leküzdöttük őket, le kell rombolni az örtornyot, és máris van két ládikánk. Meglepő módon most visszafelé kell indulnunk, lesz egy kis elágazó, az alsó úton haladva elérünk egy helyre, ahol egy erdőn átvezető szűk nyiladék van, utána kis tó. Itt álljunk meg, és a herceggel lovagoljunk előre. Hamarosan találunk egy templomot, a pap bácsi azonban igazából egy gonosz vudu pap, rögtön vulkánt növeszt a tó partjára, vigyük onnan vissza az erdő elé gyorsan az embereinket!
A herceg persze magával csal egy kis sereget, lávamentes helyen végezzünk velük, majd főhősünkkel vágtázzunk a templomhoz, ahol máris övé a harmadik szekér arany. Gyorsan el onnan, vissza az örtornyos városkába, és tovább az úton. Eljutunk egy kanyonba, amint kiértünk, helyezzük el szépen embereinket, és lovagoljunk be a városba Edwarddal, mire befut egy hajó, rajta a negyedik zsákmányunk. Szokásos forgatókönyv – pár katona, kis csetepaté. Arra vigyázzunk, hogy embert ne veszítsünk, ha kell, használjuk a herceg gyógyító képességét! Amint vége a küzdelemnek, a sziklák leomlanak, és elzárják a szorost. Innentől kezdve az utat kell követni előrefele, át egy bástyás kőhídon, egy kis faluban orvtámadást kell legyűrni, majd eljutunk egy dokkhoz, ahol a rémült kereskedőt banditák kergetik. Miután lekaszaboltuk őket, a hálás emberke nekünk ajándékozza a hajóit. Cuccoljunk fel, és menjünk vissza arra a kis kiszögellésre, ahonnan indultunk (tehát az alsó part a sátrakkal), és tegyük ki a herceget meg a kincseket. Erre megjelenik a király követe, megköszöni az aranyat, és átadja a parancsot, miszerint könnyű levezetésként el kell foglalnunk Voltieres városát. Apuci bek.....ssa...
Szálljunk vissza a hajóra, és irány a szemben lévő partszakasz. Amint kirakodtunk, kapunk egy nagy rakás erősítést. Innentől kezdve ketyeg a vekker, gyorsan kell dolgoznunk! A feladat az, hogy az ostromhoz találnunk kell egy megfelelő helyet. Menjünk át az erdőn, lesz egy út, a szélesebb előre, a keskenyebb balra vezet. Ezt követve egy kis domb tetejére érünk. Itt azonnal helyezzük el a két kőhajítót középre, köré félkör alakban az íjászokat ('stand ground' mindkét egységnek!), a jobb- és balszárnyon a többi fegyvernemet. Ne menjünk a peremre, mert az ellenség íjászai levadásznak minket! Épp annyi idő van, hogy elhelyezkedjünk, hamar kitör a balhé. Viszonylag épp bőrrel megúszhatjuk a dolgot, végül is elég, ha a herceg és a kőhajítóink megmaradnak. Ha elhangzik a kommentár, hogy a franciáknak vége, több emberrel nem kell számolnunk, innentől a gépeké a főszerep. Még onnan a dombról törjük be a kaput, aztán jöhet a bal-

majd a jobb oldali örtorony, végül a vár. Ha leomlott – gém, szett, meccs...

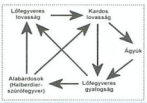
Civilizációs pontok: mind a négy kincs megszerzése – 10 pont, a vár lerombolása – 15 pont

6. We Brand of Brothers (Mi, tesvérek)
Kalandozásainkat a középkori Angliában három esemény végigélésével zárjuk: a lollardok felkelésével és leverésével, az agincouri csatával, végül a Troyes-i szerződéssel, mellyel V. Henrik régens és trónörökös lesz Franciaországban.
Az első fejezet tehát egy nem hithű vallási szekta, a lollardok királyellenes zendülésének története, melyet Sir John Oldcastle vezetett. Elég unalmas feladat előtt állunk. Henrikkel és pár emberével ki kell rohannunk Londonból a közeli Oxfordba (a pár íjászt, aki utánunk koslat, henteljük le), majd jön a szépség: végig kell látogatnunk 7 angliai város templomát, amelyek közül négy a lázadóké; ezeket le kell rombolni, majd végül a fővezérnek is meg kell pecsételni sorsát. Először csináljunk egy jó erős sereget, majd ezzel induljunk el lefelé; itt van Porsmouth. Ha egy katonát a templom mellé állítunk, két dolog történhet: Istennek háza vagy kinyilvánítja hűségét a királyhoz és az országhoz (ekkor gyárthatunk ott papot vagy prófétát), vagy kiközönlik belőle tucatnyi lollard, akiket le kell mészárlani, majd a templomot is le kell rombolni.
(Figyeljünk a mordályos figurákra!) Ezután a partvonalat követve kell végigjárnunk a városokat (Bristol, Exeter, Carmarthen, Wells, Cambridge, Dover), vigyázva, mert út közben is portyázgatnak a rosszfiúk. A negyedik ellenséges templomnál rábukkanunk Oldcastle uraságra is, vagy lemészároljuk, vagy elkapjuk, és beviszsük a Towerbe – lehet választani (ez utóbbiért jutalmat is kapunk, hogy mit, azt sajnos nem tudom, túl gyorsan történtek az események, és az embereim lekaszabolták Öregvár Janit :)). A lényeg, hogy a kis mozi után nyomás vissza Londonba, a palota elé. Itt egy unalmas szövegelés következik, mindenféle jópofáskodás, Franciaország teniszlabdákat küld nekünk (komolyan!), mi meg visszaüzenünk, hogy csinálunk ütőket, és leteniszezzük a király fejéről a koronát... Édes Jézus, ments meg minket!...
No, a következő feladat egy ütőképes ;) sereg előállítása Oxfordban. Szokásos: először a parasztok, aztán nyersanyag – Bristol alatt vannak tökföldek, aranybányák, nézzünk körül, építsünk telepeket, termeljünk mindent ezerrel, aztán jöhet a sereg, végül a parasztok leöldöklése, és a maximális létszám elérése. Mindenképpen gyártsunk egy vagy két trebuchet-t, jól fognak jönni, én persze ragaszkodom a kedvenc prófétámhoz is – ki-ki ízlése szerint. Ha akarjuk, vihetünk magunkkal egy-két parasztot is, odaát lehet majd folytatni a termelést, én megvoltam nélkülük. A lényeg, hogy érjük el a népességlimitet, mert csak ekkor léphetünk tovább. Ha kész, jelöljük ki az összes embereinket, és klikkeljünk odalent Portsmouth egyik dokkján – ekkor a program automatikusan behajózza őket, és átdob minket Franciahonba. Lefelé és balra vannak nyersanyagtermelő helyek, ha valakinek szüksége lenne rá. Soros küldetésünk eliminálni Harfleur véderejét, és a várfalon belül minden épületet lerombolni. Remélem, ez már senkinek nem okoz gondot (ostromgépek rulez ;)). Én, miután a külső tornyokat és a kaput is leromboltam, előreküldtem a balsors kenderszakállú hírnökét, és egy kiadós földrengéssel besegítettem a gépeimnek. Hamar mentek...
Jöhet az utolsó felvonás, a híres agincourti (más írásmóddal azincourti) csata (a rend kedvéért: 1415. október 25.). Nem olyan nehéz.

Egy kis gázló vezet át a franciák felé, a túloldalon két oldalról domb, rajta két-két mozsárágyú. A csalogatós taktika itt nem jön be, mást kell kieszelni. Én megint csak az ostromgépemre hagyatkoztam: előbb a jobb, majd a bal első löveget hajigáltam le (közben Westmoreland grófjával gyógyítottam folyamatosan a hű szerkezetet), ezután lassan előreszivárogva, és íjászaim, lovagjaim védelmében leszedtem a bal hátsó löveget, majd egyenként a bal szárnyon álldogáló csigazabálókat. Ennyit az Al-ról... Közben az egyik főokos megtámadott, öt lemészároltam (némi maláriával gyengítve), a másik (valami Constable d'Albret nevezetű) fejét az ostromgépemmel puhítottam meg. Hősiesen tűrte, és jól bírta – valami harminc mázsás kögolyót vágtam hozzá, míg kinyiffant. Kemény! Ezután következett a jobb hátsó löveg és a jobb szárny kikuglizása, és nemsokára a maradék franci eliszkolt... Hát, ennyit az agincourti csatáról, á la EE és Kredenc...
Jön a végjáték, az 1420-as troyes-i szerződés, amelynek értelmében Henrik elveszi Katalint, a franciák királyának, VI. Károlynak lányát, ezzel gyakorlatilag Anglia és Franciaország királya lesz – bővebbet Lándzsarázó (Shakespeare) Vilmos V. Henrikjében...

Civilizációs pontok: Mind a négy lollard templom lerombolása – 10 pont, Harfleur bevétele – 10 pont, a franciák legyőzése – 20 pont

7. The War Against Napoleon (A Napóleon elleni háború)
Ugrunk majd' négyszáz évet. Napóleon kiterjeszti hatalmát az ibériai félszigetre, az angolok



pedig felveszik a kesztyűt. A hadiszerencse úgy hozta, hogy sikerült egy zseniális hadvezért találniuk: Sir Arthur Wellesley, az indiai háborúból frissen hazatért harcedzett veterán győzedelmesen végigságuld a félszigeten. Majd miután az angolok már mind Egyiptomnál (Abukir, 1798, aug. 1.), mind Nelson admirális vezérletével Trafalgárnál (1805 okt. 21.) megtépázták a kis korzikai hadseregét, Sir Wellesley győzelmei megerősítették: Napóleon hatalma nem tarthat örökké. Az ibériai győző Wellington hercegeként vonul be a történelembe...
Az első rész marha könnyű. Át kell lovagolnunk Portsmouthba, ott összenyalábolni az embereinket, felpakolni őket a hajókra, és irány Lisszabon. Szép lassan csorogjunk lefelé, elöl a két hadihajóval, mert lesz dolguk... Ha a térkép szélén maradunk, max. három francia lélekvesztővel akadunk össze, nem lehet probléma. Lisszabonnál a kis kiközvezett résznél, még a dokk előtt tegyük partra az embereinket, a hadihajókkal menjünk tovább (a dokknál megállhatunk javításra), ha a lorddal kicsit felpiszkáljuk a franciákat, a hajók alapos rendet vágnak köztük, a többieket rohanjuk le. Északra várakozik Junot tábornok a sereg nagy részével, szép okosan morzsoljuk fel őket – vigyázva az embereinkre. Ha a jóreszét lenyomtuk, megadják magukat, és miénk a

város. Lehet gazdálkodni, sajnos csak kő és fa van, a többit be kell osztani. A hadigépgyárban háromfajta löveg közül választhatunk: a Bronze Cannon a harctéri ágyú, puskások ellen erős páncélzattal, de huszároktól óvjuk; a Serpentine az ideális ostromgép, bontásokhoz kitűnő – ebből gyártsunk is mindjárt kettőt; a Bombard Cannon, alias mozsárágyú tökéletes zárt formációban támadó ellen elfektetésére, érdemes betenni egyet-kettőt a seregeink háta mögé. Már most szólok: a barakkban izgalmas nővérképzés folyik! Először rém le voltam döbbenve, hogy a hatalmas ágyúimat két lovas egy-egy kardvágással megrogyasztotta, de amikor láttam, hogy a kis Florence Nightingale letérdel mellé, bekötözi, lefekteti, lázmérőt dug a seggébe, és pár pillanat múlva a lőszerszám virgoncabb, mint valaha – helyreállt a világ rendje, és innentől kezdve semmin se lepődtem meg... Oh, ti csodálatos női kacsók!
Ha az egységeknél tartunk: a gyalogságból igazán két hasznos fegyvernem van, az alap gránátos (Grenadier), amely olcsó és nagy mennyiségben halálos, valamint a később elérhető mesterlövész (Sharpshooter), aki egyetlen lövéssel leterít egy gyalogost, ráadásul rejtőzködik, magyarul láthatatlan, csak akkor vehetjük észre, ha már túl közel kerültünk hozzá; néhány belőle mindenképp ajánlott a hadseregbe! A lovasságból a birodalmi páncélos (Imperial Cuirassier) a jó választás, sajnos az erőegyensúly miatt igen drága, ráadásul két helyet foglal; a dragonyosok (Dragoons) olcsók, de rendkívül sebezhetőek, még felspécizve is.
A korlátozott nyersanyagkészlet miatt döntés előtt álltunk: képezzünk új egységeket, amíg futja készletünkből, vagy inkább kevesebb ember, felspécizve? Én az utóbbit javaslom: hárommal több lövész nem ér annyit, mint a meglévő öt, maximális lőtávval és tűzerővel! Az egyes egységek közti összefüggést ismét mellékelem, igen nagy szükség lesz rá!
Ha felcuccoltunk, mehetünk a franciák ellen. Spanyol felkelők szívesen csatlakoznának hozzánk, ha felszabadítjuk Badajoz városát. Most tessék figyelni! Induljunk el jobbra addig, míg egy kis földhídhoz érünk. Lefelé van a város. A Serpentine-ek kivételével vigyük tovább a sereget nagyjából egy kis domb lábáig. Az ágyúkkal szép lassan induljunk meg, a közelben két őrtorony várja sorsát. Miután mind ezeket, mind a kaput ledöntöttük, menjünk be, és a várfal jobb oldali felső, valamint bal alsó részében található tornyokat, és az alsó kaput is romboljuk le! Ekkor a hülye spanyolok mint állat meginduln ak a franciáknak arra, ahol a seregünket hagytuk. Amint kitör a balhé, segítsünk be, de ne kapkodjunk, szép módszeresen dolgozzuk meg a fiúkat, és ne feledjük a nővérkék csodatévő képességeit! (Érdekes módon Wellingtont nem tudják meggyógyítani – hogy is van ez?!) Ezek után mind Talavera, mind Toledo, mind Salamanca gyerekjáték lesz, lassan, de biztosan előre! Ha van civ. pontunk, a 'Civ - General' pont alól a '20% Mountain Combat Bonus'-ra érdemes beruházni, ezzel a hegyek közti harcokban több esélyünk lesz – ez mindjárt hasznunkra válik... A végső ütközet ugyanis Toulouse előtt vár ránk, ehhez át kell mászni a Pireneusokon, aztán neki az ellennek. Vigyázzunk, amint átértünk, szinte belepottyanunk a franciák ölébe, úgyhogy készüljünk fel a támadásra! Napóleon személyes kis gárdájának annyi...

Civilizációs pontok: Junot tábornok legyőzése – 5 pont, Talavera, Toledo és Salamanca felszabadítása – 5-5-5 pont, a végső győzelem Napóleon serege felett – 5 pont

8. The Battle of Waterloo (A waterlooi csata)
1815. június 18-án az egyesített angol és porosz seregek Wellington és Blücher vezetésével döntő csapást mértek Napóleon seregeire. Az angol kampány utolsó küldetésében ezt a csatát játszhatjuk le az EE sajátságos módján...
Mielőtt belevágunk, búcsúzzunk el szeretteinktől, és készüljünk fel életünk egy jókora szívására. A waterlooi csatát vagy tizenötször vesztettem el, míg valaki odafent megszánt, vagy tán az AI szíve esett meg rajtam és semmiről nem tehető billentyűzetemen, mert valahogy végigküzdöttem e küldetést... (Mit nem adott volna anno Bonaparte egy Save/Load opcióért... :))
Az első teendőnk, hogy egy futárral keressük meg a porosz tábornokot. Ez nem nehéz, a kis térképen látható nagy sárga pacára küldjük a pacákot, nem kell megijedni, néha lőnek majd rá, de túléli. Utána rögtön lesz egy kis csetepaté a poroszok és a franciák között, be kell segítenünk Blücher-t védve – ez még nem nehéz. Haneм aztán... Jön az őrület! A franciák két hullámban fognak támadni: az első Ney tábornok vezényletével Quatre Bas alatt, a második, fő haderő Napóleonnal az élén Monte St. Jean közelében. Mindkét támadásnál a lényeg, hogy nem szabad, hogy egyetlen francia is elérje Brüsszelt, mert azonnal vége mindennek. A játék súgója azt tanácsolja, hogy az ellátó helyeket Monte St. Jean-nél építsük fel; én azonban sokadik nekifutásra inkább a kis francia falu, Quatre Bas mögé települtem, itt húztam fel az istállót, barakkot, ágyúöntődét, és kezdtem meg a termelést ezerrel. Csak követ és fát tudunk termelni (ezeket Monte St. Jean közelében, a mérnökök egy kis csoportját ideküldtem, a búzaföldes-váras domb aljában lévő bányához, és megkezdtem a kavicstermelést – a telepet közvetlenül a kőhalom mellé építsük!), arany és vas annyi van, amennyi...
A többi mérnökkel két barakkot építtettem Quatre Bas-nál, hogy gyorsabb legyen az előállítás, majd miután minden épület állt, a kis falu jobb oldalán, a két ház közti lyukba felhúztam egy tornyot. Ezután azonnal átküldtem őket a leendő nagy csata helyszínére, és elkezdtem a domb szélére, a kőbánya fölé tornyokat építeni; összesen négyet sikerült összeeszkábálni, mire kitört a balhé.
Maradjunk egyelőre a Ney-féle támadásnál. Építsünk egy hatalmas sereget, jó sok ágyúval, már ha futja rá. Mindenki lzlésére bízom a dolgot, jól be kell osztani a nyersanyagokat. Sajnos mind gyalogosból, mind lovasságból kellene ezer, de hát miből... Egy mozsarat állítottam a seregem mögé, készítettem még vagy három bronzágyút, pár mesterlövészt, és sok olcsó gyalogost és lovast; előtte persze átestem a spécizéseken, hogy tudjam, hányadán állok. Egy nővérkét is kiképeztem, őt rögtön átküldtem Monte St. Jean alá, úgyis ott lesz rá szükség. Mind a „főutcára", mind a jobb oldali házsor és az erdő közé állítsunk embert, mert a franciák megpróbálnak majd áttörni! Aztán elszabadult a pokol... Hogy megtörjenek, vagy a gyalogságot, vagy a lövegjeiket teljesen ki kell irtanunk – egyik sem egy egyszerű feladat. Mivel zárt rendben jönnek, a mozsárágyú jó szolgálatot tehet. Úgy a negyedik nekifutásra nekem sikerült viszonylag kis veszteséggel megúsznom a csatát. Arra nagyon vigyázzunk, hogy ha visszavonulnak, nehogy egyetlen emberünk is utánuk menjen! Nem szabad pazarolnunk... Szedjük össze a népet, és ezerrel rohanjunk át Monte St. Jean-be. Aki odaér, rögtön gyógyítsuk, főleg az ágyúkat ápoljuk le! Építsük a tornyokat! Ha kevés a kő, néha jelöljük ki a munkásainkat, majd jobb klikk a telepen – ekkor lerakják, amit addig gyűjtöttek Szépen helyezzük el a dombtetőn az ágyukat, lejjebb a lövészeket, alulra mehet a gyalogság. Nem lesz sok időnk, ha megjönnek a franciák, a poroszok is bekapcsolódnak a csatába, úgyhogy hatalmas hadiszerencsével a magunk javára fordíthatjuk a csatát. Megint csak figyeljünk arra, hogy ne kalandozzanak el a katonáink, húzzuk magunkra, azaz a tornyaink és lövegeink hatósugarába az ellent, és inkább a tornyokat védjük. A poroszok elég jó rendet vágnak, aki kicsúszik a kezükből, az rögtön nekünk támad – őket kell elintéznünk.
Wellingtont vonjuk jó hátra, nehogy baja essen, segíteni úgysem tud, legfeljebb egy-egy kóbor franciát kardoztassunk le vele, csak a HP-jére figyeljünk. Sok (sok-sok) szerencsét!

Civilizációs pontok: Blücher megtalálása – 5 pont, Ney tábornok halála – 5 pont, mindkét támadás visszaverése – 10 pont

Nos, eddig tartott az első két kampány leírása. Legközelebb innen folytatjuk, a németek és az oroszok küldetéseivel. Addig is jó játékot, sikeres csatákat!

}[redenc

MEDAL OF HONOR

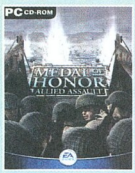
GAME INFO

Fejlesztő: 2015 Inc
Kiadó: EA

Megjelenés:
2002-Január-22

Kategória: Akció

http://mohaa.ea.com/index.html



Úgy tűnik, az FPS-ek körében igen népszerű téma mostanában a II. világháború, hisz rövid idő alatt megjelent pár igen neves játék is (pl. Return to Castle Wolfenstein). Most pedig egy újabb van a terítéken a Medal of Honor személyében – habár ez lényegesen eltér a fent említett játéktól. Itt csak „hús-vér" echte német katonákkal találkozunk, akiknek sokszor igen emberszerű viselkedése nagyot dob a program hangulatán. Egyetlen probléma a kevés fegyver, amik habár hatásosak, és valahol valósághű is, hogy egy katona csupán két-három fegyverrel mászkál. A másik dolog pedig az, hogy sokszor olyan érzésem volt, mintha kicsit összedobták volna a küldetéseket, olyan hirtelen „vágásokkal" érnek véget. Viszont, ami miatt tényleg az egyik legkedvesebb játékommá vált, az az utolérhetetlen hangulat. A bizonyos szempontból szomorú emlékekkel rendelkező partraszállás durva, de „valóságos" pályájával szerintem mindenkinek belopja magát a szívébe a program. Igaz, többet is kihozhattak volna a külcsínt tekintve a Quake 3 engine-jéből, de azért így is szépen mutat. Aki szereti az ilyen stílust, annak csak ajánlani tudom. Az biztos, hogy felejthetetlen élményben lesz része.

Mission 1: Fáklyagyújtás

Part 1: Felderítők mutatják az utat
Kövessük a többieket a tábor felé, és a kapunál jobbra a hordókba lőjünk bele. Megérkezve a kis belső udvarra vizsgáljuk meg a két ajtót, és maradjunk a boltívek alatt, amíg ki nem nyílik a rács. Fussunk fel az emeletre, és a géppuskával szedjük le a németeket. Ha már nem jön több, menjünk le a kétszárnyú ajtó mellé, és várjuk meg, míg a németek kirobbantják az ajtót. Már csak ki kell nyitnunk a kis kaput.

Part 2: Mentőakció
A sarok mögül várjuk meg, amíg a teherautó elmegy, és jobbra a kaputól menjünk be az udvarra. Intézzük el az erkélyen mászkáló őrt, és balra a nyitott ajtón menjünk be. Az emeleten szabadítsuk ki a foglyot, és kövessük. Az udvaron menjünk be az épületbe, majd várjuk meg, amíg a társunk kinyitja a kaput. Elérve az utat, jobbra a fal mellett menjünk a tábor felé. Ügyeljünk rá, hogy a fényszórók körébe ne kerüljünk. Elsőként lőjük le a jobb sarokban lévő géppuskást a fényszóró mögött, majd középen és a bal sarokban lévőt, mielőtt a fickó ideérne. Kövessük őt jobbra, fel a lépcsőn, és a kis ablakból lőjünk le mindenkit, akit tudunk. Menjünk le a pincébe, vegyük fel a robbanóanyagot, és menjünk vissza az útra. A jobbra lévő kapuhoz helyezzünk egy bombát, majd menjünk a két ágyúhoz. Figyeljünk a kapu két oldalán megbúvó németre, majd helyezzünk egy másik bombát a bal ágyúhoz. Menjünk a rácsos kapuhoz.

Part 3: A gépgyár szabotálása
Balra a garázsba menjünk be, és vágjuk el a két teherautó motorházában a vezetéket. Menjünk át a szemben lévő épületbe, és intézzük el a harmadik teherautót. Induljunk tovább, és az álló tank hátuljához tegyünk egy bombát. Lőjük le a toronyban az őrt, helyezzünk egy bombát a másik tankhoz, és a következő épületben, a lőszerraktárban is tegyünk egyet a ládákhoz. Az udvaron lőjünk a piros hordókba, tegyünk bombákat a tankokhoz, és rohanjunk az épület ajtajához. Várjuk meg, míg a robbanás után kirohannak a németek, és menjünk keresztül a házon. Kint intézzük el a toronyban lévő őrt, majd menjünk oda a dzsiphez.

Part 4: Fáklyagyújtás
1. Lőjünk le mindenkit minél előbb, és a barikádot elérve lőjük szét a ládákat és deszkákat a továbbjutáshoz.
2. Nézzünk hátra, és lőjük szét a minket üldöző teherautót. A parkolóba érve lőjünk bele minden piros hordóba. Kiérve a reptérre minden Stukát lőjünk szét.
3. A bázison balra az első szobában törjük szét az összes rádiós szerkentyűt. Ezután menjünk le a sarokban lévő lifttel. Innen fentről lőjünk le mindenkit, akit csak tudunk, majd ismét a lifttel menjünk le. Induljunk el a hegyi úton kúszva, mindig valami fedezék mögött maradva. A világítótoronyba felmenve húzzuk meg a kart, és fentről lőjük le a teherautóval érkező németeket. Menjünk le, és várjuk meg a társunkat a teherautóval.

Mission 2: Az U-529 fedélzetén

Part 1: A haditengerészet titkos dokumentumai
Intézzük el a fickót a kapuban és a toronyban, majd az egyik szikla mögött várjuk meg, amíg a szövetségesünk kinyitja a kaput. Lőjük le a kapuhoz rohanó katonákat, és menjünk be a bázisra. Vegyünk fel egy gépfegyvert a kutyák ellen, és induljunk meg balra a fal mellett. Menjünk be a nagy szürke épületbe, fel az emeletre, és a két szobából szedjük össze a papírokat.
A következő két halom papírt a generátornál találjuk, majd induljunk vissza, és a most már nyitott ajtón menjünk tovább. A udvarra

érve kövessük az utat, le a rámpán, és menjünk be az épületbe.

Part 2: Az U-529 fedélzetén

1. Az öltözőben vegyük fel a ruhát és az iratokat, majd tegyük el a fegyvert. A lépcső aljánál mutassuk meg az iratunkat a katonának. Először balra menjünk fel a lépcsőn, és lőjük le a szobában a kutatókat a pisztollyal (minden más fegyvert meghallanak a katonák). Törjük szét az asztalon a prototípust, és menjünk ezúttal le a lépcsőn.
A pisztollyal lőjük le a tisztet úgy, hogy ne lássák a hullát. Menjünk el a tengeralattjáró mellett, fel a lépcsőn, és az íróasztalról vegyük fel a 2. szintű iratokat. Induljunk tovább, miközben mutassuk meg az iratokat a katonának. A tengeralattjárón másszunk fel a toronyba, majd pedig le a létrán.
2. Egyenesen menjünk be a torpedóterembe, helyezzünk el egy bombát, amivel immáron felfedtük az álcánkat, így nyugodtan lőhetünk a gépfegyverrel. Egy másik bombát tegyünk a tengeralattjáró másik végében található motorházba. Ezután gyorsan másszunk ki a tengeralattjáróból.
3. Menjünk keresztül a hangáron, használjuk a ládákat fedezéknek a németek ellen. Fel a lépcsőn, majd fel a létrán.

Part 3: Menekülés Trondheimből

Menjünk végig a szellőzőn, míg ki nem tudunk mászni a lyukon. Tovább a folyosókon, és le a lépcsőn, miközben fedezéknek a falnál lévő oszlopokat használjuk. A kétszárnyú ajtón át a szerelőműhelybe, és ki az udvarra. Ezután megszabott idő alatt el kell jutnunk a vonathoz. Guggoljunk le, és a ládákat használjuk ismét fedezéknek a balról érkező németek ellen.

Mission 3: Overlord hadművelet

Part 1: Omaha Beach: Charlie Sector

1. Rohanjunk rögtön jobbra a legközelebbi támfa fedezékébe. Amikor éppen nem tüzelnek a németek, rohanjunk egyenesen tovább a következő tankcsapdához. Kiérve a partra guggoljunk le, és menjünk oda a felcserhez, aki meggyógyít. Továbbra is kihasználva a szüneteket, jussunk el a tankcsapdák fedezékében a sánchoz. Ismét gyógyítassuk meg magunkat, és balra a bombatölcsér mellől vegyük fel a szárazföldi torpedókat, és vigyük a sánchoz. Várjuk meg, amíg felrobbantják a szögesdrótot, és rohanjunk a bunker aljához. Amikor a többiek elindulnak, rohanjunk el a táblák között, és a szögesdrótnál balra tartsunk. Ugorjunk le a lövészárokba, és várjuk meg, amíg a német géppuskás abbahagyja a tüzelést, majd ekkor kihajolva lőjük le. Ezután már csak fel kell mennünk a lépcsőn.
2. Menjünk oda a létrához, várjuk meg, amíg kinyitják a csapóajtót, és lőjünk bele a piros hordóba. Fent a másik létránál tegyük ugyanezt. Amikor elérjük a bunker nyitott részét, a jobboldali géppuskával szedjük le a szomszédos bunkerban lévő németeket. Már csak ki kell mennünk az ajtón.

Part 2: Bocage-i csata

Menjünk be a házba, és tisztítsuk meg először az alsó, majd felső szintet. Miután kinyitották nekünk az ajtót, az ablakból lőjük le a németeket a távcsővessel. Ha végeztünk, menjünk le, és a géppuskával intézzük el a hídnál a katonákat. Ezután induljunk el a hídtól jobbra az úton. Az elágazásnál ismét jobbra menjünk, és balra a ház emeletének ablakából távcsővessel lőjük le az orvlövészeket a toronyban, valamint kétoldalt a bokrok mögött. Menjünk át a romos épületen, és keressük meg a hullóknál a rádiót. Ezután fussunk a ház melletti falhoz, és várjuk meg, hogy kirobbantsák. Menjünk vissza az elágazáshoz, és jobbra távcsővel keressük meg az ágyút, majd bombáztassuk le a légierővel (bal egérgomb). Menjünk el az ágyú mögötti ösvényen, és intézzük el a németeket a bunkerban. Helyezzünk el egy bombát a légvédelmi ágyúnál, majd menjünk be a bunkerba, és a géppuskával intézzük el a németeket. Menjünk vissza a lebombázott ágyúhoz, és balra bombáztassuk le a másodikat is, majd másszunk le tőle jobbra a lőállásba.

Part 3: Ködvető vadászat

Vegyük fel a páncélöklöt, és az úton eresszünk bele két rakétát a járműbe. Elérve a romos várost balra a sövény mellett haladjunk tovább. Az utolsó épület emeletére menjünk fel, és a sarokból a lyukon keresztül lőjük le távcsővessel a németeket. Induljunk tovább az úton, és jobboldalon az utolsó házba menjünk be. Az ablakból lőjük szét a tankot (minél hamarabb, amíg szét nem lövi a házat teljesen) páncélökölllel. Nyomuljunk tovább az úton a házakat használva fedezéknek, és balra az utolsó házon menjünk keresztül az ösvényig. A temetőben guggoljunk a sírkövek fedezékébe, és onnan szedjük le a templomban lévő németeket. Ha sikerült kitisztítanunk, balra induljunk el az úton. A bunkerekből és lőállásokból lőjük le a katonákat, majd robbantsuk fel a négy „köderegetőt". Közben ügyeljünk a bombázósokra és az aknamezőre.

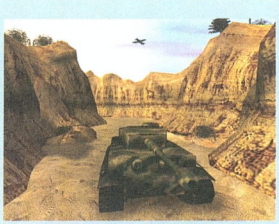
Mission 4: Az ellenséges vonalak mögött

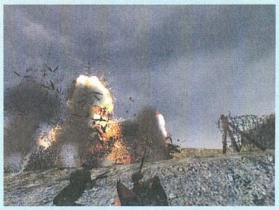
Part 1: Találka az ellenállókkal

Menjünk oda a lezuhant repülőhöz, majd ha kiszabadítottuk a pilótát, induljunk el jobbra az ösvényen. A háznál dobjunk le gránátokat a pincébe, majd jobbra induljunk tovább az úton. Ha megtisztítottuk az emelkedőt, gyorsan menjünk a géppuskához, és azzal lőjük le a teherautónyi németet. Menjünk be a kápolnába, és az oltár jobb oldalán nyomjuk meg a kapcsolót, majd másszunk le.

Part 2: Az ellenség eltérítése

Menjünk a teherautó után, és lőjük le az őrt. A híd támfáinak fedezékéből lőjük le a géppuskást, majd ott másszunk fel a dombon. Tegyünk a három tank hátuljához bombákat, majd ugorjunk át a homokzsákokon. Jobbra induljunk el a sínek mentén, a váltókart váltsuk át, miután lelőttük a bunkerban a géppuskásokat. Az alagútban jobbra ügyeljünk a géppuskásra, majd jobbra az ösvényen menjünk tovább. Fel az épületbe, menjünk keresztül rajta, és le a lifttel. Induljunk meg a vasútállomás felé, menjünk fel a hídon





lévő épületbe, és húzzuk meg a kart. Lent a sín végénél pedig tegyünk egy bombát az ütközőhöz. Már csak fel kell szállnunk a fenti teherautó platójára.

Part 3: Parancsnoki hivatal

Az úton menjünk tovább jobbra, és ha megszólal a riasztó, akkor a fülkében minél hamarabb kapcsoljuk ki. A tábor kapujában és a toronyban intézzük el az őröket. Jobbra az épület mellett menjünk el, és a hátsó ajtón menjünk be. Az emeleten a folyosó végén lévő szobából vegyük fel a robbanószert, a második emeleten pedig szedjük össze képeket az asztalról. Az első épületben, ami mellett eljöttünk, a pincében megtaláljuk a Tigris tankról az információt. Az emeleten pedig az utolsó szobából a rádióval el tudjuk küldeni az üzenetet.
A harmadik épületben balra az emeleten pedig megtaláljuk a névsort, szintén az utolsó szobában. Az irányítót követve induljunk el az úton, és mindig figyeljünk a hátunkra is, mert kutyák és katonák jönnek utánunk. A hídon átérve szálljunk fel a teherautóra.

Mission 5: A Tigris napja

Part 1: Mesterlövészek utolsó állása

1. Miután találkoztunk a mieinkkel, távcsővessel szedjük le a németeket (figyeljünk az ablakokra és tetőkre). Jobbra a sarki épületben menjünk fel az emeletre, és innen is

lőjünk le mindenkit, akit látunk (a szekrényekben németek bújnak meg). Az elágazásnál a sarki félig lerombolt épületben menjünk fel az emeletre, és vegyük fel a páncélöklöt a padlóról. Induljunk tovább a kapun.
2. Menjünk be balra a házba, ahol megtaláljuk a mieinket, majd eresszünk három rakétát a tankba. Várjuk meg egy épületben a bombázások végét, majd menjünk be a hotelba, és tisztítsuk meg. A tetőkön és a romokon megbújhatnak németek. Induljunk el északnyugat felé, és vigyázzunk a házakban lévő németekre, valamint a bombázásra (a kőkerítéshez ne menjünk). A kis hidat elérve lőjük le a tetőn az orvlövészt, és megtisztítva a hidat menjünk be szemben az ajtón keresztül a házba. Az emeleten menjünk keresztül, le a lépcsőn, és balra menjünk ki a házból. Már csak be kell várnunk a tanknál a többieket.

Part 2: Vadászat a Királytigrisre
1. Kövessük az utat, és már jó messziről lőjük szét a házakat. Vigyázzunk az aknavetős katonákra és az ágyúkra, valamint a tankokra. Jobb többször nekifutni a pályának, hogy tudjuk, honnan várhatjuk a tankokat és a katonákat, így mi tudunk elsőként lőni.
2. A kereszteződésnél jobbra menve ügyeljünk a szántóföld sarkánál lévő ágyúra, ami a bokrok mögött van. Ismét csak követnünk kell az utat, és hasonló taktikát kövessünk, mint az előbb. A városban jobbra induljunk tovább.

Part 3: A híd
Balra menjünk el a házak között, ügyeljünk a hátunkra, és az erkélyen lévő németre. Menjünk keresztül a házon, és balra az első épületben menjünk fel az emeletre. Innen távcsövessel szedjük le az összes németet, aki fel akarja robbantani a hidat. Jobb megfigyelni, hogy hol a detonátor, és csak tartsuk ott a célkeresztet, majd a megfelelő pillanatban lőjünk. Ha végeztünk, a távcsövet használva ismét robbantassunk fel minden ellenséges tankot a légierővel (bal egérgomb). Az utolsó nagy tankra két bombázás kell.

Mission 6: Vissza Schmerzenbe

Part 1: A Siegfried erdő
1. A sziklafal mentén haladva kövessük az irányítót, majd tegyünk bombát az ágyúhoz. Ismét kövessük az irányítót, és robbantsuk fel a második ágyút is. Ezután már csak meg kell keresünk a menekülési útvonalat, ahol ügyeljünk a bunkerban a géppuskásokra.
2. Dél felé másszunk fel az emelkedőre, és menjünk be az épületbe. Másszunk fel a létrán, és robbantsuk fel az ágyút. Ezután elérve a sziklafalat, balra induljunk tovább a kivonási ponthoz.

Part 2: A viharfegyver
Lőjük le az őrt a kapuban, a toronyban és a bunkerban. Jobbról menjünk be a bunkerba, és pisztollyal lőjük le a katonákat. Vegyük fel a ruhát és az iratokat, tegyük el a fegyvert, majd menjünk le a lépcsőn.

Mutassuk meg az iratunkat a katonának. Az elágazásnál jobbra lőjük le pisztollyal a tisztet (miután balra az őr elment), mielőtt ő lőhetne egyet. Vegyük fel az iratokat, és induljunk tovább a folyosón. Ismét mutassuk meg a fekete ruhás őrnek a papírunkat, majd menjünk tovább. Kerüljük el a fehérruhás kutatót, és jobbra a kétszárnyú ajtón bemenve lőjük le pisztollyal a fickót. Vegyük fel a papírokat, és induljunk tovább. A fegyverraktárban vegyük fel a fegyvert, majd tegyünk egy bombát a ládához. Miután a bomba felrobban, az álcánk elmúlik, csak minél gyorsabban jussunk ki az épületből. Ne álljunk meg egyhelyben, mert a katonák egyfolytában jönnek, soha nem fogynak el. Miután kijutottunk, balra induljunk tovább, lőjük le a toronyban lévőket, és dobjunk be egy-két gránátot a bunkerba. A harmadik épülettől jobbra a kerítésen menjünk ki, miután lelőttük a géppuskást.

Part 3: Kommunikációs áramszünet
Beérve a városba egyenesen induljunk tovább, majd a kereszteződésnél balra. Ügyeljünk rá, hogy mindenkit lelőjünk, mielőtt meghúzná a riasztót. Jobbra menjünk le a rámpán, keresztül az épületen, így oldalról lelőhetjük a géppuskást. Lopakodjunk fel a lépcsőn, és először menjünk jobbra, tisztítsuk meg a terepet egészen a lépcsős épületig (bent is). Vissza a hídhoz, kövessük az utat a bázisig. Lőjük le az őröket az udvaron és a tornyokban, majd helyezzünk el két-két bombát az épületek belsejében. Már csak a mögöttük lévő rádiótornyokhoz kell tennünk bombákat, és mehetünk az előbb megtisztított épülethez. Útközben a riadó miatt németek özönlenek felénk, de így lényegesen kevesebb maradt. Az épületnél fent ugorjunk ki az ablakon.

Part 4: A Schmerzen Expressz
Jobbra kövessük az irányítót, át a hídon, és a boltívnél menjünk a falon belülre. Balra kövessük a síneket, miközben ügyeljünk a kutyákra. Elérve a tornyokkal körülvett területhez egyesével intézzük el mindet (össz. 5), a távcsövest vagy gránátot használva. A generátorok mellett menjünk el, és a kis épületben törjük szét a dobozt a falon. Menjünk vissza a nagy épülethez, és mivel most már nyitva az ajtaja, menjünk is be. Fel a lépcsőn, és balra szobában a rádióval küldjük el az adást.

Part 5: Vihar a Schmerzen erődben
1. Miután kinyílt a vagon ajtaja, jobbra a toronyban rögtön lőjük le az őrt. Menjünk ki a ládák fedezékébe, és tartsuk „tisztán" mind a négy tornyot. Ha végeztünk, kinyílik a raktár ajtaja, és be tudunk menni. A kerékkel nyissuk ki az ajtókat, ugorjunk át a barikádon, és balra a kis szobában nyomjuk fel a kart. Beszéljünk a többiekkel, majd induljunk vissza, és a detonátorral robbantsuk fel az ajtót. Jobbra induljunk tovább, le a lépcsőn, és helyezzük el a bombát az első tartályon. Szemben a ládákon ugorjunk át, és a folyosó végén megtaláljuk a második tartályt. Vissza a lépcsőhöz, és balra a ládákon ismét másszunk át. A harmadik tartály után balra menjünk, és lent tekerjük el a csapot. Induljunk vissza, fel a lépcsőn, és szálljunk be a liftbe.
2. Másszunk le a létrán, és kövessük a folyosókat, majd menjünk le a lépcsőn. Mielőtt beszállnánk a liftbe, jobbra a folyosó végén vegyük fel a gázmaszkot. Most már lemehetünk a lifttel.
3. Balra induljunk el, jegyezzük meg az utat, és minél kevesebb életerőt veszítsünk. A lépcsőnél lőjünk bele a távoli nagy tartályba, így már nem lesz több dolgunk idelent a németekkel. Tekerjük el a két csapot, helyezzük el a bombát a csöveknél, és rohanjunk vissza a lifthez.
4. Minél gyorsabban rohanjunk mindig abba az irányba, amerről a németek jönnek. Pontos lövések kellenek, hogy ne tartsanak fel minket. Minden piros hordóba lőjünk bele, robbanásukkal általában megtisztítják a terepet. A szűk folyosóról jobbra menjünk az ajtóhoz.
5. Rögtön váltsunk fegyvert (a másik gépfegyverre), és jussunk ki a bejáratig, de ne menjünk ki. Ha elintéztük a németeket, kint lőjük le kétoldalt a toronyban lévőket, valamint a kerítés mögött megbúvó németeket. Ezután már csak fel kell szállnunk a vonatra.

Crowie

SERIOUS SAM
THE SECOND ENCOUNTER

Amióta 1998-ban a Half Life berobbant a piacra, kimondva vagy kimondatlanul minden játékfejlesztő megpróbál a nyomdokaiba lépni. A görcsös erőfeszítés nyögéseivel és izzadságszagával telített FPS műhelyek ajtaját aztán a múlt évben hívatlan látogató rúgta be. Az eladdig ismeretlen zágrábi csapat, a Croteam játéka, a Serious Sam: The First Encounter semmi mást nem csinált, mint visszanyúlt a gyökerekig, és elővette az FPS-ek atyjának, a Doom-nak már-már elfeledett receptjét: semmi finomra hangolt AI, semmi túlbonyolított történet - színtiszta akció, hullámokban támadó, nem evilági szörnyek garmadája, és kegyetlen humor - mind emellé hatalmas külső terek és nyomasztó belső termek. Mindezt egy korszerű, saját fejlesztésű, tág határokon belül skálázható motorral, kitűnő zenével és hangokkal - és a kötelező többjátékos támogatással, beleértve egy fantasztikus hangulatú kooperatív üzemmódot is. Egyetlen hibát róttunk fel neki: a szóló mód kissé rövidnek találtatott. Ám a horvát fiúk siettek mindenkit megnyugtatni: Sam története több folytatásban jelenik meg, önállóan játszható kiegészítő lemezek formájában, épp ezért volt az első rész ára harmada a szokásosnak. Nos, az igéret szép szó: máris itt az aranykorong, 12 új pályával, új ellenségekkel, fegyverekkel, még lélegzetelállítóbb grafikával - és még több humorral.

Az „első találkozásban" Sam Stone az ősi Egyiptomot pucolta meg a betolakodóktól, és a végén UFO-ra szállt, hogy pontot tegyen az ügy végére. Ám menet közben különös űrturistákkal teli „ládabusz" (a „Támad a mars"-beli idegenekre emlékeztető külalakkal megvert lények nem mások, mint a fejlesztőcsapat tagjai :)) torpedózza meg az SSS Centerprice-t („komolyan" ez a neve :D), és hősünk a maják ősi földjén találja magát, kevéssé meglepő módon ismét halomnyi ellenség közepén. És ezúttal nem ér véget kalandja egyetlen kultúra rendberakása után - Babilonban, valamint a középkori Lengyelországban (Arthur király Lengyelországában…izé…úgy tűnik, kihagytam egy-két történelemórát… :)) is akad dolga bőven.

A legfontosabb tanács (a családtól való elbúcsúzás és a nagy adag folyadék, valamint a kéztörlő kendő bekészítése mellett :)), hogy nagyon alaposan konfiguráljuk be magunknak a billentyűzetet! Ez volt az a játék, ahol egyszerűen nem tudtam az egérgörgőt használni - nincs arra idő, hogy fegyverváltáshoz ide-oda gurigázzunk, ezért ezt a feladatot okosabb a gombokkal megoldani. Mivel a sok fegyver miatt egy-egy számbillentyű két szerszámot is elérhetővé tesz, javaslom, hogy a SPACE-t állítsuk be fegyvercserélő gombnak („flip weapon"). A többi megszokás és kézméret dolga… (Még valami: a „Players and controls" menüben az „Auto select weapon" állítja be, hogy ha egy fegyvert találunk, mi történjen. Az „Always" minden esetben az újonnan felvett szerszámot adja kezünkbe, a „Never" nem változtat, és van még két lehetőség: „Only if stronger" - csak, ha az új erősebb, és „Only if new" - csak, ha olyan fegyvert találtunk, ami még nem volt nálunk.)

Ha valaki nem tud megbirkózni valamely pályával, használja az alábbi cheat-eket. (De csak akkor, különben elvész az élmény!) Tehát: hozzuk be a konzolt a ~ lenyomásával (ez billentyűkiosztástól függ, nálam a 0 gomb töltötte be azt a funkciót), majd gépeljük be a következőket:
- please god: isten mód, sérthetetlenség
- please refresh: visszaállítja maximumra az életerőt
- please fly: repülő üzemmód
- please ghost: szellem mód, átmegy a falakon
- please open: kinyitja az ajtót, ami előtt állunk

Kikapcsolni őket a parancs ismételt beírásával lehet (a felfelé nyíllal vissza lehet hozni a bezongorázott mondatokat a konzolra!).

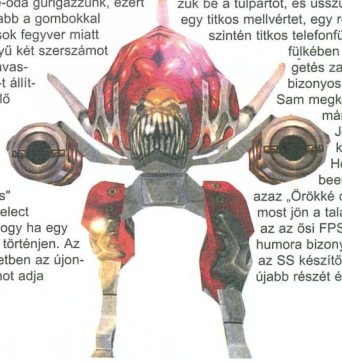
Nincs más hátra, induljunk el újabb kalandjainkra! A TSE az eddigieknél jóval több feladat elé állít minket és rengeteg titkos helyen tartogat számunkra meglepetéseket. Ezért ez a leírás főleg ez utóbbiak megkeresésére szorítkozik, közbeszúrva néhány fontos tanácsot. Előre bocsátom, sajnos pár titokkal adós maradok, nem sikerült mindet megtalálnom, de ez legalább kihívás Nektek - hátha sikerül rájönnötök, mit nem vettem észre a nagy rohanásban…

A mayák kincse

Sierra de Chiapas (titkok száma: 12)

1.: Menjünk le a tó aljára, vár ránk egy rakétavető! A gyorsabb vízi közlekedéshez lefelé menet nyomjuk a guggolás, felfelé pedig az ugrás gombot! Első lecke: minden folyót, tavat, pocsolyát alaposan fésüljünk át!

2.-3.: Másszunk ki a stégnél, majd irányozzuk be a túlpartot, és ússzunk át! A parton egy titkos mellvértet, egy revolvert és egy szintén titkos telefonfülkét találunk. (A fülkében érdekes beszélgetés zajlik Sam és egy bizonyos Jones között. Sam megkérdezi: „Mikor jön már ki?", mire Jones: „Majd ha készen lesz!". Hősünk válasza: „I been wait forever.." - azaz „Örökké csak várok…" - most jön a találós kérdés: mi az az ősi FPS játék, amelynek humora bizonyíthatóan hatott az SS készítőire, s amelynek újabb részét évek óta igérik, és

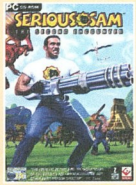


Fejlesztő: Croteam
Kiadó: Take 2

Megjelenés:
2002-Február-5

Kategória: Akció

http://www.serioussam.com/



ennek nevében szerepel a „forever" szó? :))
4.-5.: Ha elérünk a templomig, forduljunk balra! Itt megtaláljuk a ládabusz roncsait (titkos baleseti helyszín :)), és a völgy végében némi rejtett lőszert is. Második lecke: járjuk be a terep minden pontját, bár ez a hatalmas külső helyszínek miatt sok időt vesz igénybe, de megéri!
6.-7.: Megvan tehát a busz, de hol vannak az utasok? Sehol semmi nyomuk... Nos: Induljunk vissza a templom felé, és jól nézzük meg a falat! Látni fogjuk, hogy egy szakasza sötétebb a többinél. Küldjünk bele egy rakétát - titkos bejáratot találtunk, melyből máris elősorjáznak az angyallá vált nagyfejűek. Én felaprítottam őket, bár szívet tépően sikítoztak... Hogy mi van odabent, legyen titok - kár lenne kihagyni, óriási élmény! :)
(A fejlesztők humorára jellemző, hogy a demóban ezen a helyen csak „under construction", azaz „építés alatt" táblákat találhattunk! :))
Harmadik lecke: figyeljük a falakat, a sötétebb részek általában titkos helyeket takarnak!
8.: Miután eltakarítottuk a második tökfej madárijesztőt is (és elhangzik egyik kedvenc beszólásom: „Hé, nem rúgtam szét a seggedet két teremmel ezelőtt?!"), bejutunk egy napfényben fürdő kis folyosóra. A végén balra sötétség, jobbra pedig mozgó oszlop-csapda fogad. Ha a lángszóróval balra bevilágítunk, láthatjuk, hogy bizony van arra út! Egy kis S-kanyar után eljutunk a titkos Mental terem fölé. Ez egy elég aljas dolog. A kivilágított M-E-N-T-A-L betűkre kell sorban ráugrálni. Ha az L betűre érünk, fent kinyílik egy ajtó, és beugorva megtaláljuk a fődíjat: egy plusz 100 életpontot jelentő szívet! De vigyázat: ha rossz betűre ugrunk, kialszik az összes betűnk, és a mennyezetről lejjebb ereszkedik egy hegyes tüskékkel ellátott rács - és elég pár hiba, hogy igazi „nyárspolgárrá" ;) váljunk... Érdemes a feladat megoldásához átkapcsolnunk külső nézetbe (alapértelmezésben: H bill.). Ha odafelé egyszer sem hibáztunk, vissza már nem kell figyelni, két ugrással ki lehet jutni a teremből.
Negyedik lecke: vizsgáljuk meg a sötét sarkokat, ebben jó szolgálatot tehet a lángszórónk!

A „Crusher" nevű szobában (ahol a le-fel mozgó plafon egyetlen hatalmas kődarab, benne lyukakkal, és a padlón lévő mélyedésekbe kell állnunk) csak arra figyeljünk, hogy két oldalt van két kapcsoló, azokat nyomjuk meg!

9.: Amint kiérünk a szabadba (és megpucoltuk a terepet, valamint összeszedtük a cuccokat), menjünk a fához, és nézzünk le. Alant egy kis platón újabb titkos rakétavető várja gazdáját! Pottyanjunk le ügyesen, majd ha felszedtük a fegyvert, ugorjunk bele a világító kék gömbbe!
10.-11.: Ha figyelmesen megyünk, és felfelé tekintgetünk, észrevehetünk egy második függőhidat, és odafent egy 100 pontos szívet. De hol a feljárat? Nos, induljunk el visszafelé, jobbra, két hegy összeérésénél találunk egy nagyobb kiszögellést, és jobbra alatta egy kisebb, világos kőbumszlit. Ebbe kell belerakétázni egyet, és máris megnyílik a rejtett barlangbejárat, majd némi úszkálás után (használjunk a gyorsításokat [guggolás, ugrás], mert épp, hogy elég lesz a levegőnk!) máris birtokunkba vehetjük a jutalmunkat, a titkos életerőt! Ötödik lecke: minden irányban jól nézzünk körül, ha meglátunk valahol egy power-upot, keressünk a közelben gyanús tereptárgyakat, belső térben sötét sarkokat!
12.: Utunk végén, a sziklabejárat előtti tóban vár ránk az utolsó titok, a tó mélyén egy kis kiszögellés alatti elsősegély-csomag formájában. Vigyázzunk az elektromos halakra!

Valley of the Jaguar (titkok száma: 8)
1.: A második ugrálós terem (a vizes ugratókkal) végén, a kapu tetején van egy kis titkos lőszerkészlet. Ha kimegyünk az „erkély" bal szélére, látunk egy kis „sziklakinövést". Ez tulajdonképpen egy ugrató, innen fel tudunk reppenni a kapu tetejére, onnan pedig le a skulókhoz, majd vissza a „földre". (Hogy egyszerűbb legyen a ráugrás, nyugodtan fűrészeljük szét a tűztartót!
2.: Amint kiérünk a kis kapun a völgybe, hátra arc - jobbra fent láthatunk egy kis kiálló sziklapárkányt. Eresszünk bele egy rakétát, jutalmunk egy titkos sérthetetlenség, ami igen jól fog jönni! Javallat: mielőtt felvennénk, rohanjunk előre, hogy elöljójjön az ellenség, aztán jöhet a haddelhadd!
3.: Miután tiszta a terep, cuccoljunk fel a középen álló áldozati oltáron. Forduljunk szembe a főtemplommal (amerre a kis arany tartók néznek). Balra és jobbra van a két „altemplom".
Javaslom elsőnek a jobb oldalit meglátogatni. Ha a lépcsőjével szembe állunk, balra van egy völgy, amelynek a mélyén titkos páncél vár ránk - és egy Indy-féle ;) kőgolyó a hegytetőn. Amint felvettük a vértet, elindul lefelé - legjobb, ha balra felfutunk a dombdalra, ekkor elmegy mellettünk.
4.: Felvértezve indulhatunk felfelé a templomhoz. Amint lecsendesedtek az indulatok, és felérünk a tetejére, Sam közli: „Komoly tűzerőt érzek, pontosan itt!" Nos, szimata nem csal: a bejárattal szemben állva menjünk jobbra, majd pottyanjunk le egy szintet, és vegyük észre a falon a sötét foltot... Hmm, ez valóban komoly tűzerő ;)!
5.: Mehetünk a másik „altemplomhoz". Ahogy felé tartunk, hamarosan meglátjuk a domboldalon hullámzó „Crollywood" feliratot (én majd' lefejeltem a monitort, amikor észrevettem :)). Menjünk a völgy végébe, és megtaláljuk a „titkos Crollywood mozistúdiót" :)!
6.: A következő titok a templomban, az igen aljas 'Spikes' nevű terem után vár ránk. (Ez az a pálya, ahol a fal két oldalán nyársak vannak, és erős huzat terelget minket feléjük. Jó tanács: váltsunk külső nézetbe, és amint Sam elkezd csúszni valamely irányba, fussunk vele az ellenkező oldal felé. Ha lehet, kerüljük az oldallépést (strafe)!).
Szóval, ha túléltük a tüsköket, bejutunk egy kis terembe. Ha - immáron ugye rutinosan - felfelé nézünk, észrevehetünk egy kék páncélt a boltíveken. Nosza, elő a lángszórót, és világítsuk be a sarkokat! Aha! Balra, az utolsó oszlop és a fal között ott egy kis dobbantó! Legjobb, ha ráhátrálunk, majd a levegőben jobbra lépünk. Itt összeszedhetünk egy kis lőszerutánpótlást és a titkos páncélt!

Közbevetőleg még pár jó tanács: a pálya végén, a sötét teremben maradjunk a fényösvényen! Amint felvettük az arany jaguárszobrot, ne menjünk sehova, szedjük le az ellent, a többiek a lépcső és a fal szögletében gyűlnek össze, pár gránáttal elintézhetjük őket! Ha visszaértünk a bejárathoz, ne lépjünk ki a hídra, hanem még a folyosón vegyük elő a távcsöves puskát, és nézzünk jól körül vele! Mind az áldozati oltáron, mind két oldalt van pár áldozat, innen kényelmesen elintézhetjük őket!

7.: A főtemplomnál menjünk be a bal oldali kis épületbe, itt találunk némi rejtett lőszerkészletet.
8.: A templom lábánál jobbra hátul a sarokban titkos életlétyós lombikra bukkanhatunk.

The City of the Gods (titkok száma: 15)
1.: Ahogy belépünk, induljunk el balra a fal mentén, a sarokban, az utolsó épület és a fal között vár ránk egy kis rejtett ammo.
2.: Mehetünk tovább balra a nagy épületbe

(amelyik előtt a jókora kőfej van), bent jobbra van egy pár egymásra dőlt oszlop, igazítsuk el őket rakétával, titkos folyosóra bukkanunk, annak végén pedig egy teremre, jó adag lőszerrel.
3.: Kiérve a szabadba menjünk tovább balra, az épület sarkánál forduljunk be, majd a falhoz érve jobbra a másik épület mögé - itt egy életgyógyszert felvéve aktiválhatjuk a Titkos Vérfürdőt: az épület és a fal tetejéről két nagy Bio-Mechanoid vesz kezelésbe minket - és viszont… :)
4.: A faragott oszlopos épület után (ebben semmi rejtélyest nem találtam…) továbbmenve a fal mentén elérünk a sarokig, ahol egy átlósan álló kis ház van, ennek sarkában pedig egy fa. Ha ezt kitermeljük, az épület mögött elrejtett plusz életpontokat találhatunk.
5.: A kis „szoborpark", majd a köpködőfejes vesszőfutás után kijutunk az újabb nagy térre. A bejárattal szemközti nagy, lépcsős épület mögött néhány ágyúgolyót találunk.
6.: Egy jópofa, és igen fontos bónuszpálya jutunk, ha visszamegyünk oda, ahol bejöttünk, majd balra elmegyünk addig, ahol egy fa és egy nagy levelű bokor tövében aranyló, ugrabugra szikrákat találunk. Ez egy teleport bejárata, amely a Furcsa Fejek Titkos Udvarába vezet! Itt elég érdekes élményekben lehet részünk… Jó tanács: szedjünk össze minden stuffot a csarnokokból és a medencékből (jó halvadászatot! :)), a középen lévő szívet és páncélt hagyjuk a végére! Így maximális életerővel és páncélzattal nézhetünk az első, igazán nagy derbi elébe…

Ezután következik ugyanis a Nagy Futás, ebben semmi titok nincs ;), csak rohanni, lőni, rohanni, lőni… Néhány tanács azért: az első körben maradhatunk a lépcső mellett. Jó taktika, hogy leguggolunk a jobb sarokba a lépcső mellé, és onnan géppisztolyozzuk a bombás fiúkat. (Egyébként egy kis idő elteltével mindkét sarokban megjelenik némi életerő.) Ez után a csontvázakat a lángszóróval, a bikákat az ágyúval kínáljuk meg. Figyeljünk arra, hogy a rakétafesztivál közben lesz olyan kamikáze, aki hátizsákkal rohan felénk. Őt ne robbantsuk fel, inkább puskával szedjük le, így hozzájutunk a csomagjához, ami egy jó adag lőszerutánpótlás!
7.: A következő pályára belépve megint csak balra indulunk a fal mentén, míg el nem jutunk egy kis épülethez, mely mögött, a kerítésen túl látszik a nagy piramis. Ezen házikó mögött találunk némi rejtett életerőt.
8.: Visszalépve (rükverc :)) találunk egy olyan kis házat, amelynek kígyó van a tetején. Ide belépve (ez az egyetlen olyan házikó, amelynek bemehetünk az ajtaján!) meglelhetjük az „elveszett spanyol ágyút", amely boldog övöldözésbe kezd jöttünkre, mellette pár rakás ágyúgolyó.
9.: A nagy kígyódíszes épületben a terep megtisztítása után menjünk a terem végébe a kis folyosóig, majd hátra arc! Rögtön észrevehetjük a mennyezet alatt, a kis ködíszen dobogó szívet, melyet egyetlen rakétával lecsalogathatunk a padlóra.

Jön a csúszdázás, amelynek érdekessége, hogy egy alkalommal sikerült átugranom a korláton, és bekerültem a lejtő alá, ahova rettentő mennyiségű ammopakk, 100 pontos szív, és páncél van begyömöszölve, csakhogy az egész legalján ott ágaskodik megannyi gyilkos cövek. Nem leltem rá a módszerre, hogyan lehetne (mondjuk a repülő üzemmód aktiválása nélkül ;)) kihalászni ezeket…

10.: A terembe, ahova bepottyanunk, lesz dolgunk bőven… Miután elült a csatazaj, vegyük szemügyre a falakat! Balra a két oszlop között gyanús lett az árnyék. Nosza, elő a rakétavetőt - és ne is rakjuk el! Lásd csodát - titkos kártyabarlangra bukkantunk, ahol három Zumb'ul pókerezik, és nagyon rossznéven veszik, hogy megzavartuk a partit…
11.: A tiltott szerencsejáték felszámolása után a lyukkal szemben lévő falrészlet is gyanússá válik (és innentől kezdve minden falrészlet ;)) - és nem is csalódunk, a füst elülte után életitalokat és lőszert szedhetünk össze.
12.:Kellemes kis pálya előtt állunk, lyukak a padlón, alul tüskék, oldalt és szemben szinten, és lágy szellő toszogat közben…
Javaslom, hogy váltsunk át sétára (alapértelmezésben CAPS LOCK), nehogy hirtelen lendülettel beleroharjunk egy felállított szögeságyba. Ám - kellemest a hasznossal - az ügyesebbje lerövidítheti magának az utat, és még némi jutalmat is kap érte; nem kell mást tenni, mint rögtön az elején a jobb oldali lyukba beugrani! Kis mesterkedéssel összejön - ígérem, megéri!
13.: A lávás pálya igazán forró akciója közben se feledkezzünk meg „titkos küldetésünkről" ;), belépve menjünk jobbra, és a tökbelezés után fussunk a félig elsüllyedt házikó mögé (ez ráadásul véd is minket), az épület és a fal között lepillantva a lávára kis kiszögellésen elrejtett lőszerre bukkanunk!

Itt tehát 2 rejtélyt nem sikerült kibogoznom, remélem Ti szerencsésebbek lesztek…

Serpent Yards (titkok száma: 10)
1.-2.: Amint a pályára értünk, a kapuépület jobb és bal oldalán befordulva is vár ránk meglepetés. Jobbra némi rejtett ammo, balra a másik sarok mögött pedig némi power-up felvétele után bokornak öltözött kamikáze ugrik nekünk - a program pedig kaján örömmel közli, hogy megtaláltuk a Titkos Öngyilkos Növényt… (Nagyon pihentek a fiúk..)
3.: Amint lemegyünk a lépcsőn a kígyós emelvényig, ahol alaposan feltöltekezhetünk, rögtön kitör a balhé. A lépcső tetején, ahonnan jöttünk, volt egy masszív tömb. Innen a csata kirobbanása után néhány Bio-Mechanoid tör ki. Ha elsimítottuk az affért, menjünk ide vissza, egy Serious bomba mellett az egyik sarokban rejtett elsősegélycsomagra bukkanhatunk!
4.: A lézercsapda után, jobbra a kis ház mögött újabb lőszerutánpótlást találunk.
5.: Miután a kis átriumban felvettük a maszkot, Sam sürget minket: gyerünk innen! Ne hallgassunk rá. Ha a piramissal szemben állunk, jobbra egy nagyobb és egy kisebb kőfej van - ha a kicsit megközelítjük, nekünk ugrik! Na, nyughass! A törmelék között ;) életerő lapul - ki mondta, hogy a szobroknak nincs szíve ?!
6.: Most aztán kiélhetjük destruktív hajlamainkat: ha elmegyünk a piramis mögé, némi meglepetésre egy robbantószerkezetet találunk. Használjuk egészséggel - íme a Titkos Mega-ultra Robbanás! Hogy ezután mi történik, maradjon titok, de legyen kéznél valami erős fegyver… ;)
7.: Ha visszamegyünk az előző udvarba, némi változást tapasztalunk: a jókora szobrot mérges nagy fej bombázza tűzgolyókkal. Ha elég gyorsak vagyunk, némi sérülés árán rátehetjük a maszkot a szoborra (elég elrohanni előtte), és máris mehetünk megnézni, mit őrzött annyira az a kőpofa…
8.: A következő pályán jobbra hátul van egy három házikóból álló épületcsoport. Ezek mögött találunk egy élettablettát, amint felvesszük, aktiváljuk a „Titkos Figyelőt". Fejünk felett az égen két szemgolyó jelenik meg, „akik" épp olyan döbbenten néznek, mint mi…

Ismét 2 titok maradt rejtve előttem - vajon hol lehetnek?

The Pit (titkok száma: 10)
1.: A nyitó (tavas) pálya utáni teremben, a jobb oldali utolsó oszlop mögött kis teremre bukkanhatunk (használjuk a lángszórót!), benne egy titkos szív…

Ezután jön a lezuhanó oszlopokkal teli rész, nem nehéz, maradjunk az egyik oldalon, és amint elkezd emelkedni egy oszlop, fussunk át a következőig.

2.: A jópofa (a Tájfun nevű játékra emlékeztető) csúszkálós pálya után a kis folyosón menjünk el a második boltívig, és hátra arc, fölfele nézz! Nini, egy páncél! De hogy jutunk fel oda? Nos, menjünk el a folyosó végéig, ismét forduljunk meg, és vegyük

észre, hogy a jobb oldali tüzes alkalmatosságban egy kis erőtér szikrázik! Ez egy teleport bejárata - ugorjunk bele, és máris fent vagyunk a pillér tetején! Ismét tanultunk valamit, hamarosan megint használhatjuk!

Egyik kedvencem, a billegő talajú terem következik. Nagyon jó a fizikai modellezés, öröm nézni, ahogy az ellenségeink megpróbálnak egyensúlyozni, lőpozícióba helyezkedni… Külön ügyességi játék összeszedni az életlétyókat - némi ugrálással és kis szerencsével megoldható!

3.: Nyomasztó hangulatú folyosón állunk. Ha megpucoltuk a terepet, menjünk végig, és álljunk meg az utolsó előtti ívnél! Ha felugrunk az ívtartó oszlop peremére, a közte és az utolsó ív közti részen megpillanthatunk egy újabb erőteret (aranyszínű ugrabugra szikrák). Egy merész ugrás, és máris begyűjthetünk némi rejtett muníciót! A visszaút ugyanez - fejest a teleportba!
4.: A titokkereső amint beér egy lépcsőházba, rögtön elindul a garádics alá (jobbra) - és titkos elsősegélycsomagra bukkan, ahogy az illik…
5.: Felfelé menet én minden egyes ablakon kinéztem, hátha valamit találok. Szerencsém volt… Pisszegő hangra lettem figyelmes, és a távolban feltűnt valami lebegő piros izé, mint egy kisördög… Elő a távcsövest, célra tarts és tűz. Jutalmam egy, az ablakon berepülő jókora piros szív alakjában öltött testet - tisztára, mint a vásári céllövöldében :).
6.: Amint átérünk a következő folyosóra, messziről észrevehetjük a szembeni torony felett lebegő páncélt. Az épületben - némi közelharc után - rögtön erőtér-nézőbe indultam - és meg is találtam, a szemközti teraszon, a jobb oldali tűztartóban. „Titkos Lerobbant Teleport"-nak hívja a program (nem értem miért, hisz működik). Amint a tetején vagyunk, álljunk meg, majd egy jól méretezett ugrással elkaphatjuk a vértezetet - ne féljünk, a leesés fájdalommentes lesz!
7.-8.: A „Rocket Arena" ((c) Quake) kiadós rakétapárbaja után menjünk fel a lépcsőn. Biztos mindenki egyből balra rohanna a lentről már rég kiszúrt nagy piros szívért - és szívna is egy jót… Amint hozzáérünk ugyanis, a kis édes leugrik az arénába, és villogó felirat tudatja: épp most aktiváltuk a Titkos Rakétafesztivált! A főszereplők: mi és jó pár Bio-Mechanoid… Persze, nem kell lemondani az életpontokról, de előtte készüljünk fel az akcióra: a lépcsőn felérve forduljunk jobbra, és a sarokban meglehetjük a tüzelő lábast, benne a kis erőterünkkel - és megjelenünk egy épület tetején, melyről ügyesen lepottyanva a teraszra felvehetünk pár Titkos Rakétafesztivál Felszerelést, és egy 'Serious damage'-t, mellyel megsokszorozzuk a tüzerőnket. Így már mehetünk a szívecskéért…

(A kettes szám üldöz engem… megint van adósságom…)

Boss: A pálya végén maga Kukulkán, a szélisten vár minket. Rohanjunk körülötte folyamatosan, és kínáljuk robbanó lövedékekkel - rakéta, gránát, ágyúgolyó, ha elfogytak, jöhet a minigun. Vigyázzunk a kis tornádótölcsérekre, és ha van nálunk, jó pillanatban aktiváljuk a Serious bombát!

Jóóóó reggelt, Babilon!

Ziggurat (titkok száma: 10)
1.: Menjünk az épület háta mögé, találunk egy eldugott távcsöves puskát.
2.: Be kell ugranunk a kútba. Előtte, ha lenézünk, láthatunk az alján egy szívet - körülötte tüskék. Meg lehet próbálni most leugrani érte, de hamarosan leérünk majd az oszlopos-lépcsős nagyterembe, az egyik oszlopban találunk egy kivágást, onnan egyszerűbb a beugrás, a kijövetellel nem lesz gondunk. (Ez az a bizonyos terem, ahol fent, a magasban kell keresnünk egy kapcsolót - türelmes ugrálással sikerül!)
3.-4.: Amint kiérünk a szabadba (itt hangzik el Sam jóízű köszöntése :)), szokásos menetrend, a kapuépület bal és jobb sarka vár minket. Jobbra egy pirula, ha felvesszük, megjelenik egy mérges Zum'bul, ha lekapjuk, berobban mögötte a sötét falrészlet, benne egy rejtett elsősegélycsomag. Balra a pár darab sniper skuló felvétele után a Titkos Öngyilkos Bosszúálló Növény ugrik nekünk, hogy megtorolja maya testvére halálát… (Jézusom fiúk… :D)
5.: Miután összeszedtük a szárnyakat, és minden mást, mehetünk a templomba. Jobbra egy rács mögött láthatunk pár jóságot - megszerzésükre kicsit akciózni kell. Menjünk be a bal oldali ajtón, majd váltsunk sétára, és halkan közelítsük meg a belső teremben alvó két ifjú Arachnoidot. Távcsöves puska, zoom, két gyors lövés - majd jöhet a kapcsoló. Kint egy lávaszörny vár ránk, bezoomolva várjuk az ajtó nyílását, majd pukk. Aztán kilépés, gyors jobbra át, és még egy pukk… Mehetünk a másik terembe, előre majd jobbra az első oszlop mögött rátalálunk a titkos folyosóra (használjuk a lángszórót a világításhoz!)
6.: A hatalmas lakóövezet (Residental Area) utáni kis tér bal- és jobb oldalán két ajtó vár ránk. Mögöttük egy-egy kis zikkurat belsejében egy titkos követ kell megérinteni - nekem a program csak az első érintést számolta be titoknak.
7.-8.: A jobb oldali kapun belépve valahol hátul a bal sarokban egy pirula felvétele után a játék a Bokszoló Barry titok aktiválását tudatja. A nem messze tőle található hosszú, kétajtós épület bal oldali bejárata fölött egy ablak kezd lengedezni - ha belekülönk egy rakétát, egy helyes kis kék bokszkesztyű repül ki, és üti le a szemben lévő épület tetején leskelődő zöld szörnyet - a program pedig elégedetten nyugtázza, hogy a Titkos Bokszoló Barry az első menetben betalált…
9.: Ezen a pályán, miután a zikkuratban megérintettük a zöld követ, balra látunk két kék tornyot. Közöttük a falon sötét folt - mehet bele a rakéta. Odabent egy kis tér, jobbra fent pedig falapon egy sérthetetlenség szobrocska várja az újabb rakétánkat.

A Büntetés Termébe (Chamber of Punishment) lépve jobbra fent látunk egy szívet. Eléréséhez kicsit szívatós út vezet. A jobb oldali ajtón belépve kell három kart meghúznunk, akkor nyílik ki a bal oldali ajtó. Itt vigyázzunk! Amint belépünk, egy kőpalló átvisz a szemben lévő karhoz, ám amint azt meghúzzuk, a szoba átfordul, és mi belezuhanunk a tüskékbe! Ezért a teendő: előremenni a karig addig, míg a 'Use' felirat megjelenik, felnézni, és amikor a felül mozgó két lap közül a közelebbi pont a fejünk fölé ér, lenézés és USE (alapban ENTER) - ha jól csináltuk, pont ráesünk a platnira (előtte, utána mentsünk!). Ezután az immár alattunk mozgó kapcsolós lapra kell lepottyanni, majd ugyanaz a játék - felső lap bemér, kar meghúz, leesés. Ha sikeresen megoldottuk a feladatot, már csak a szemben lévő lépcsős átjáróra kell átugrani, és aztán, mindig a szomszédos nyúlványra ugrálva, elérhetjük a szívet. Phű…

The Elephant Atrium (titkok száma: 12)
1.: A jobb oldalon lévő ajtón bemenve és a lépcső tetején balra fordulva kiléphetünk az erkélyre. Ennek bal sarkában van egy kis ugró. Ráhátrálva, majd előre lépve az első oszlopon találjuk magunkat, innen átlósan, oszlopról oszlopra ugrálva elérhetünk a terem végébe, ahol már szívdobogva várnak minket…
2.-3.: A szabadba lépve ismét elindulunk a kapuépület felkutatására. Balra érve nem sok időnk van nézelődni - a berobbanó fal feltárja a Titkos Udvart, benne ágyúval, golyókkal - és számtalan ellenséggel. Nyugodtan használhatjuk a most felvett fegy-

vert, az udvar végében álló piramist a mögötte található robbantószerkezettel ledönteve jó sok muníciót kapunk.
4.: A jobb oldali templom mögött találunk egy kis páncélemezt, mögötte azonban árulkodó foltot fedezhetünk fel a falon…Így lesz egyből százegy.
5.: Miután megnéztük a kis mozit az arany elefánt fellelési helyéről, az „örökre bezárt ajtó" (Locked. Forever.) melletti templomtól jobbra pár lőszert találunk - és egy fa titkosan Bio-Mechanioddá mutánsolódik…
6.: Balra menve a falban újabb sötét részt fedezhetünk fel - ismét egy páncéllal.
7.: Ha ezt a falat követjük, a hátsó sarokban, kis bemélyedésben jó adag életerőre bukkanhatunk.
8.-9.: A párkányon, amelyről az elefántszoborra látunk le, körbemenve leghátul találunk egy kapcsolót, melyet meghúzva megnyílik az újabb Titkos Udvar. Ha visszamegyünk és szembeállunk az elefántos épülettel, akkor balra van egy kis templom, ennek ajtaján bemenve, majd balra fordulva jó sok cuccot szedhetünk össze.
10.: Az elefántos ház (közepén a helyes kis forgórésszel) után kilépve induljunk balra, és kis tekergőzés (és némi csata) után találunk egy kapcsolót a lépcső mellett. Ha meghúzzuk, a program közli, hogy kinyílt a Titkos Lőszerraktár. Ez pedig nem más, mint a főépület melletti kis templom, ahol felszerelkezhetünk az útra.

Újabb két, megfejtésre váró titok…

Courtyards of Gilgamesh (titkok száma: 11)
1.: Igen, úgy van: szabadba ki, kapuépület, ne menjünk le a lépcsőn, hanem induljunk jobbra. A falon két kőpárkányt látunk, ráugrálva egy kis tetőre jutunk, némi életért, meg egy kis lövöldözésért…
2.: NETRICSA valami kapcsolót meg vizet emleget… A bal oldali kapun egy kétmedencés területre jutunk. A jobb oldali mögött

titkos lőszercsomag vár ránk. Mivel itt más dolgunk nincs, ugorjunk a vízbe, majd kössük a tablettákat, ha elég gyorsak vagyunk, kijutunk egy másik pályára.
3.: Miután kifújtuk magunkat, visszamehetünk a víz alá portyázni. Némi bolyongás után rábukkanhatunk egy kis titkos víz alatti teremre, benne egy szép piros szívvel.
4.: A pálya sarkában hátul van egy két szobor őrizte zikkurat, ez a célunk, itt van a kapcsoló. Még ne menjünk be, kerüljük meg az épületet, és felvéve a cuccost, megmozdul az erdő…
5.: Mehetünk a kapcsolóhoz, ám mielőtt belépnénk, hátra arc, és nézzünk balra abba az irányban, amerre a nagy kupola, a torony és zikkurat hármasa van. Valami csillog ott… Elővéve a távcsövest, nyolcszoros zoomnál tisztán kivehető egy kis céltábla! Ha meglőjük, balra a kerítésben rejtekajtó nyílik, benne Serious damage, sérthetetlenség és muníció. Döntsük el, mikor vesszük fel őket: most, és a kapcsoló aktiválása utáni csetepatét intézzük el vele könnyen, vagy majd a kis háború után, és az előző pályára való visszatérésünkkor a fogadóbizottságot lepjük meg velük…
6.: Ha kilépünk a kapun, vizsgáljuk meg a jobb oldali medencét, az egyik kis átjáró egy lőszercsomaghoz vezet!
7.: Belépve Gilgames tükrös padlójú templomába, a jobb oldali ajtót választva némi rejtett szívecskére bukkanunk.
8.: A csúszás-ugrás, majd a hosszú folyosó végén jobbra lépcső - mi azonban ugye balra megyünk? Mert aki keres, az itt is talál…
9.: A legenda szerint csak az léphetett be Bábel tornyába, aki túlélte a „halálugrást". Persze ez trükk, ha lenézünk, észrevehetjük a kőlapot, amelyre ráugorva elindulunk - bele az „áldásba". Az adok-kapok közben néha pillantsunk fel - a bal oldalon, fent egy kicsiny sziklapárkány van, ha aláértünk, úgyis kézben a rakétavető… Jól jön az életerő!
10.: Beteges titokkeresésem tetőpontja, hogy miközben az utolsó pálya hatalmas mészárkodása folyt, a minigunos kaszálás közben észrevettem középtájon, balra, a távoli tornyon egy ismerős csillogást. Gyors fegyvercsere, és a távcsőben újabb céltábla bukkant fel. Köszi, fiúk! - de hol az utolsó?!

Tower of Babel (titkok száma: 10)
1.: A hatalmas ceremóniaterem bal hátsó sarkában, jobbra egy kis mélyedésben elrejtett páncélra bukkanhatunk.
2.: A bonyolult, lépcsős-liftes „kozmoszteremben" ha a belépés után elnézünk jobbra a lépcső alá, láthatunk egy szívet. Én nem jöttem rá, hogy kell felvenni, mert ugyan amikor felette oldalt lépek, lejutok egy kis peremre, és innen be tudok másznia érte, de mielőtt elérném, egy teleport azonnal visszarak a lépcsőre… Hmmm…sikerül ez valakinek?
3.: Amint átérünk a keskeny kőhídon (a közepén be lehet ugorni némi stuffért), menjünk balra, és le egy lépcsőn, rejtett munició vár ránk.
4.: A liftből kilépve a szemben lévő saroknál jobb és bal oldalon egyaránt van egy-egy egérlyuk. Ha belelövünk bármelyikbe, a képernyőn megjelenik a felirat: „Titkos Halálos Törpe" aktiválva. Valami pici barna izé ki is jön onnan, de hogy mi, nem tudom, mert rögtön felrobbant - mintha egy miniatűr bika lenne…
5.: Újabb liftezés, majd lépcsőmászás után elérünk a torony tetejére, ahol majd le kell csúszni egy kis szobába. Balra jól látszik két halom ágyúgolyó, és mellettük a csillogó teleportkijárat. Csakhogy bejáratot sehol nem találtam… A repülés üzemmódot aktiválva fel tudtam szedni a lőszert, és belépve az erőtérbe az említett kis szoba hátsó szögletében találtam magam, de se itt, se máshol nem leltem rá a kapura… Érdekes és bosszantó..

A sötét szobába világosságot vihetünk - bár megkapó az éjben felcsillanó zöld szempárok látványa :) - ha a szemközti ajtó feletti fényes, kör alakú díszt meglőjük - bármivel, ami a kezünkben van. Ezután kis időre fény gyúl, majd kialszik - mehet az újabb lövés!

6.: Kilépve a szabadba, és körbe futva-menekülve a bal oldali kerítés közepén, az oszlopon valami nagyon zavart. Nicsak - mit keres egy egyiptomi fáraóábrázolás Babilonban?! Még világít is rajta a napkorong… Rakétát neki! Belépés a teleportba - a poén hatalmas, nem árulom el, ezt látni kell. Mindenesetre használjuk a fegyvereinket, csak a nagy piramist és előtte magunkat kíméljük! Jutalmunk egy páncél és egy szív!
7.: Miután már két táblát összeszedtünk, a harmadik pályájára lépve menjünk egyenesen a falig, jobbra a falon ott az ismerős, árulkodó sötét falrészlet…
8.: Mindhárom tábla megvan, átmegyünk egy csarnokos termen, ki a szabadba. Itt egyenesen haladva hamar rátalálunk egy kis életpirulára, amelyet összeszedve a „Hatalmas Titkos Gizmó" jelenik meg. Ez egy jókora béka, ha kicsináljuk, millió kis varangyra hullik szét - a lángszórónk legyen kéznél! Gusztustalan tréfa volt, fiúk…

(A kettő az kettő - sajnos…)

A **Boss** itt nem más, mint egy jókora Exotech Lárva. Nem túl nehéz ellenfél, csak arra kell figyelni, hogy olyan, mint egy villamos: kötött pályán közlekedik (ezért jól el lehet bújni a lövedékei elől az oszlopok mögé), és energiáját a falakon körbe látható elektromos szerkezetekből nyeri. Ezért kezdésnek ezeket a kütyüket lőjük szét (teljesen, míg összedőlnek!), ekkor neki lehet állni a nagyfőnöknek - javaslom itt is a rakétavetőt! Kis békákat szül közben szaporán, úgyhogy lesz dolgunk. Ha a szörny két karja leesik, a csápjából lézersugarakkal bombáz. Jó mulatást!

A Szent Grál nyomában - Lengyelországban
(szegény Arthur király meg Angliában kereste…)

The Citadel (titkok száma: 16)
1.: Az első pályán a bal oldali házcsoport elején egy nyikorgó-lengedező ajtó várja a megsemmisítést… Odabent magunkhoz vehetjük a jó öreg duplacsövűt.

A kedves 'Kill-O-Matic' elég kemény pálya, egy gyors ugrással-lépéssel be lehet jutni a bal oldalon árválkodó lövedékhez, majd némi békavadászat után újabb ugrabugrával ki a lifthez.

2.: Egy titok, mely nem titok: bokszkesztyű a falban? Igen, ha meghúzzuk a kart, kivágódik a jószág, úgyhogy ügyesen helyezkedjünk…
3.: A hídon a bal oldali oszlopcsonk (itt vehetjük fel a lángszórót) tövében rejtett

lombik vár minket, visszaugrás a másik oldalon a kis szerkentyűre lépve. (Érdekes, hogy a másik pillér tövében is van életpirula, de ez nem számít...)
4.: Első utunk a temetőbe vezet, csak követni kell az elénk szórt tablettákat. Ha felvettük az aranykeresztet, és eliminéltuk az ellent, nekiállhatunk felnyitogatni a sírokat (eléáll és USE). Régi jó ismerőseink, ha angyalnak nem voltak jók, ördögnek még elmennek…
5.-6.: A temetőből kilépve balra a házikó mögé rejtett lőszert találunk, és az egyik jobb oldali mögött szintén.
7.: Következő két pályán semmit nem találtam, a harmadikon (a nyitott várkapus) balra a ház mögött, szintén lőszer…
8.: Ugyanitt, ha szemben állunk a várkapuval, a bal oldalon lévő emeletes ház mögött sérthetetlenség szobrocska vár ránk!
9.: A két fogaskerék közé ugorva, a víz alatt úszkálva találunk egy szívet. (A teremből úgy tudunk kijutni, hogy ráugrunk a törött fogra, és onnan az ablakra.)
10.: A jókora arénába lépve (jobbra a vár bejárata a csapóhíddal) már megint balra, ház mögött, muníció (fő a változatosság…)
11.: A vár bejáratával szemben állva, balra a ház mögött páncél.
12.: A csövön lecsúszva a víz alatt titkos elsősegélycsomagra bukkanhatunk.
13.: A liftezés és felrepülés után, jobbra a sarokban álló hordóba vértezet van elrejtve.

Amikor éjfélt üt az óra, megjelenik a képernyőn a felirat, hogy „Éjféli Megatitok engedélyezve", majd amikor véget ér a kolompolás, az „Éjféli Megatitok letiltva" mondatot olvashatjuk. Arra sehogyan sem sikerült rájönnöm, hogy ez mi lehet, főleg, mert a nehézségi szinttől függően hol még a hídon, hol a temetőben ért az éjfél… Ha ezt levonom a meg nem fejtett titkok számából, megint csak kettő a végeredmény…

Land of the Damned (titkok száma: 13)
1.: Amint megérkezünk, a jobb oldali sziklák előtti egyik házikó ajtaja nyikorogva lengedezik, várva, hogy rakétavetőnkkel megolajozzuk…
2.: Felsétálva a malomra, egy kis karra bukkanunk. Húzzunk meg, hogy találkozhassunk a Croteam-féle Télapóval :). Menjünk utána, „van zsákjában minden jó…"
3.: A boldogan vigyorgó hóember sem úszhatja meg titokkereső lelkünk csapásait - és milyen igazunk volt! Jól jön az a páncél…
4.: Hátul, valahol arra, ahol két szikla összeér, és köztük egy laposabb rész van, egy házikónál furcsa köhécselésre lettem figyelmes. Felnéztem a kéményre és… nem lövöm le a poént… :)
5.: Hóesés, karácsonyi zene - és egy újabb hosszú, hosszú futás… A végén bajaink nem érnek véget, elég megközelíteni az újabb hóembert… Ettől kezdve hóemberfóbia kezdett kialakulni bennem…
6.: Ezen fóbia a következő hóból épített figura láttán láncfűrészt adott kezembe… aztán majd leestem a székről a Croteam pihentségétől…ez már beteges! :)
7.: Az egyik házikó ajtaja ismét hívogatóan leng - érdemes megkeresni és benyitni…
8.: Jön az „isteni" lávás rész. Az első pályán túljutva, a kijáratnál visszafordulva a magasban, egy sziklaív tövében egy szívet látunk - ám hogy hogy lehet elérni (rárepülés nélkül), arra nem sikerült rájönnöm, pedig módszeresen körberakétáztam mindent… Hmm…
9.: A második lávás pálya kijáratnál menjünk balra le, egyenesen a sötétbe. Elrejtett fegyver a jutalmunk!
10.: Még ne menjünk ki, hanem hátra arc, és ha jól körülnézünk, balra fent meglátható a most felvett szerszámzathoz való lőszercsomagot. Máris mehet a rakéta - és ez most jól működik, mehetünk vissza a csomagért!
11.: A harmadik forró helyzetet túlélve ismét jutalom vár a pálya végén. A sziklaívről leérve menjünk jobbra vagy balra, az ív alatt szívdobogva várnak minket…

Megint kettő hibádzik… Mit nem vettem észre?

The Grand Catedral (titkok száma: 6)
1.: Amint a pályára érünk, jobbra a falon máris felfedezhetjük az ismerős elszíneződést. Amint kitör a balhé, felvehetjük a Serious Damage-t és a +100 életerőt…
2.: Az első jobbforduló után ha egyenesen nekimegyünk a várfalnak, jobbra fent az épület ablakában könyöklő négert találunk - a távcsövessel megkínálva egy igen hasznos Serious damage-t kapunk!
3.: A sokadik forduló után vár ránk egy titkos pálya! Ez majdnem a pálya végén van, ha kikukkantunk a sarkon, és lávaszörnyeket meg kaput látunk, helyben vagyunk… Ne forduljunk be, hanem nézzük meg a jobb oldali várfalat, valahol ott, ahol a háttérben egy kék lobogó látható, alatta ott a sötét folt… A poént ismét csak nem lövöm le, kár lenne kihagyni!
4.: Miután rendesen feltöltekeztünk, jöhet az utolsó egyenes. Nyírjunk ki mindenkit, majd amikor elült a csatazaj, a kanyar utáni bal oldali saroképület középső ablakába zoomoljunk be a mesterlövész szerszámmal. Nini, egy boszipopsi! Kínáljuk meg ;), és kipottyant egy sérthetetlenséget! Javaslom, még ne szedjük fel, inkább vadásszuk le a kis ellenséges csapatot, majd jöhet az aranyszobor, és izomból neki a kapunak! Ezt hívom én az igazi ágyúgolyó futamnak…

(Tartom magam a szinthez - ez ugye újabb két talány, remélem nem örökös…)

A hatalmas pusztaságban kitörő égi- és földi háború közben legjobb, ha a pálya közepén lévő kis építménynél maradunk - a páncél és lőszerutánpótlás, némi Serious speed, damage és bomba mellett biztosított, és legalább a hátunk is védve van… Kegyetlen vérbál, de ettől szép a játék…

Boss: A fő ellen a katedrális udvarán vár - ő Mental kedvenc méregkeverője, Mordekai. Koncentráljunk rá, ha elpusztul, az általa teremtett lények is kimúlnak! Vége, csapó - főhősünk a Mentallal folytatott beszélgetés végén rakétába száll, és újabb utazásra indul…

Nos, ennyi lett volna mondandóm a Serious Sam második fejezetéről. Ha valaki megtalálja hiányzó titkaim - legyen oly jó, és ossza meg velem, a *kredenc@freemail.hu* címen! Ha mind összejött, és e kitűnő kiadvány szerkesztői is benne vannak, egy kis pótlás erejéig a következő számban még visszatérhetünk a témára. Addig is - adj neki!

}[redenc

PC.GAMES

PC-s játékok bemutatása

Gépvásárlási tanácsadó

Exkluzív interjúk és írások

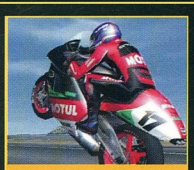
Hardware tesztek

Az egész családnak

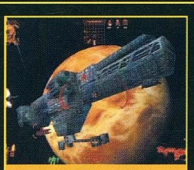
havonta 796 forintért

Demok

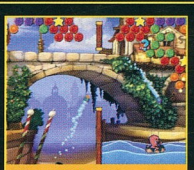
KickOff 2002



MotoRacer 3



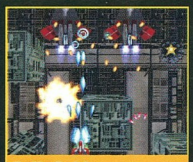
Starlancer



Worms Blast

Betty Bad
Capitalism2
Dirt Track Racing
Disciples II
Hot Wheels Mechanix
Shadow Force
Tank Madness Xtreme
Warkanoid 3

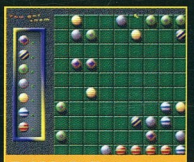
Játékok



Rally Raid

CompuChess

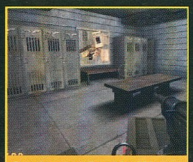
Alien Eggs
Charlie II
Demonstar
Green Face
Overload
ShiftBreak
VS Ball
Star Lords



Bubble Strike

Jet's n Guns

Kiegészítések



Return to Castle W.

Half-Life
Max Payne
Medal of Honor
Red Alert 2
Serious Sam
Myth 3
Stronghold
Codename Outbreak

Diablo 2

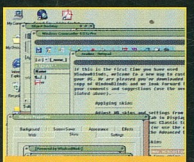
Quake 3 Arena

Heroes of MM 3

Utility-k

Ultra WinCleaner

Ultimate Paint



Windows Blinds 3

Autorun Assistant
BlindWrite
DVD to MP3
JCreator Pro
Mouse-board
PolyView
Web Copier
FreshDiagnose

Visual Route

- Retro programok
- South Park játékok
- Programozás - forrásokkal
- Screensaver kollekció
- Theme válogatás

- Extra programok
- 3D demok
- Winamp skin-ek
- Winamp plugin-ok
- Scene demok

Gyűrűk Ura válogatás:

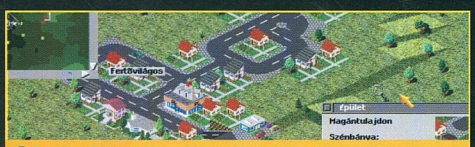
- játékok
- screensaver-ek
- háttérképek

9 771586 737000 00202

Teljes játékok - Teljes játékok - Teljes játékok - Teljes játékok - Teljes játékok - Teljes játékok

Sectors of Death

Falcon's Eye



Simultrans

Hellcarrier

+ 30 apró freeware teljes játék

+ 5 teljes freeware felhasználói program